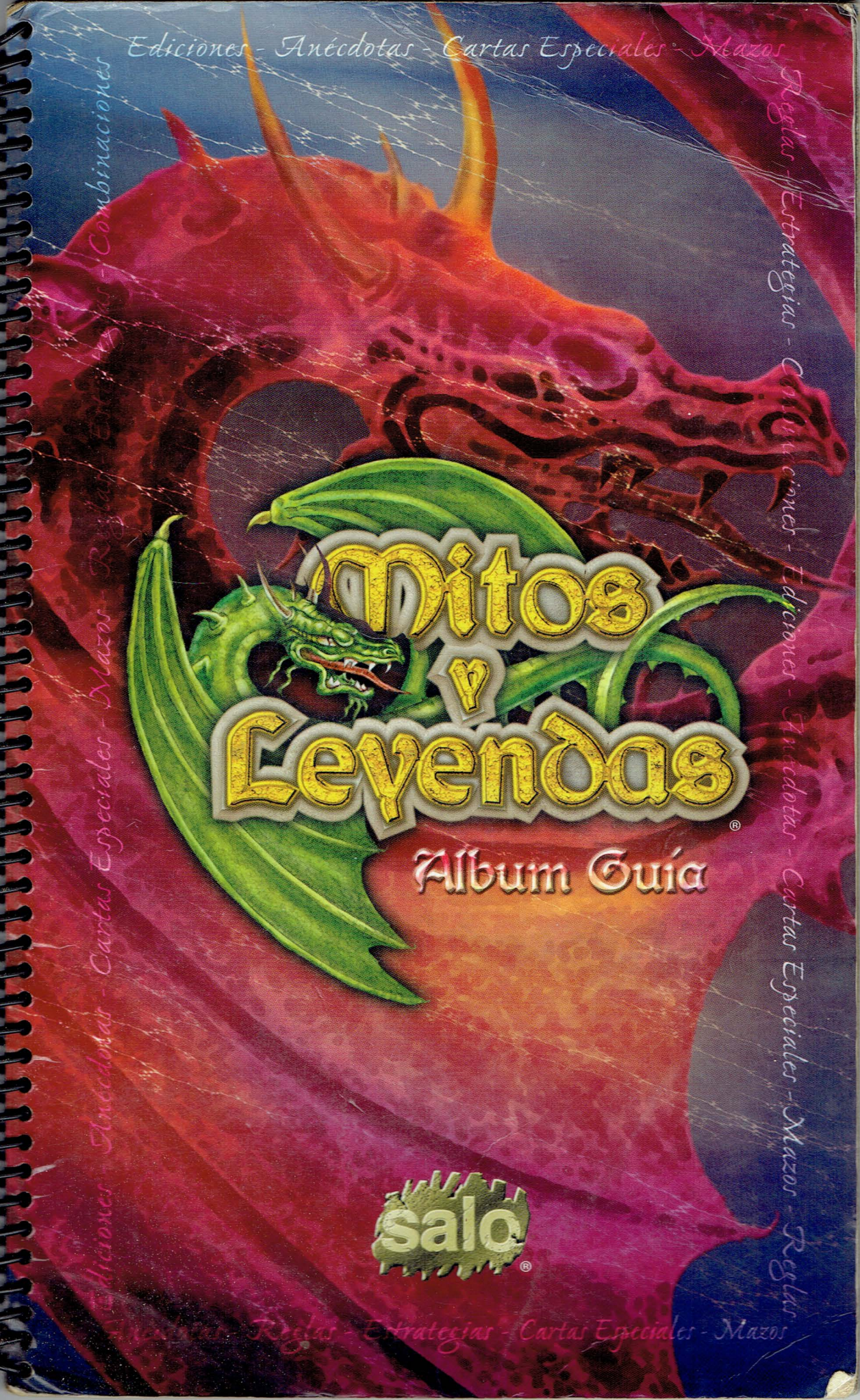

Ediciones - Anécdotas - Cartas Especiales - Mazos - Reglas - Estrategias - Combinaciones
Mitos y Leyendas®
Album Guía
salo®

Editado por Salo S.A.
Bellavista 044,
Santiago - Chile
Fono: 4601500
www.salo.cl
Fax: 7374413

Representante Legal
Rosa Melnick B.

Director de Arte y Desarrollo
Iván Cardemil C.

Sub Director de Arte
Eduardo Torrejón

Jefe de Proyecto
Isabel Espinoza S.

Producción Gráfica
Juan Carlos Molina
Roberto Raggi
Alejandra Osses

Edición
Claudio Lobos
José Luis Flores

Corrección de Textos
José Miguel Satt
Juan Manuel Arroyo

Ilustrador Cómic Demo
Luis Zúñiga

Fotógrafo
Arturo Bustos

Preprensa e impresión
Quebecor World Chile S.A.

Mayo de 2003

Hecho en Chile

salo®

"NO AL MALTRATO INFANTIL"
800 220040 Ministerio de Justicia

Mitos y Leyendas®

El Album Guía de Mitos y Leyendas es un documento irremplazable para cualquier jugador novato o experto. Con este material queremos que conozcas el juego y su historia; mostrarte diversos combos estratégicos, que te ayudarán a potenciar tu mazo al nivel de un jugador de torneo. El equipo creativo pensó en este documento como "TU ARMA DE TRIUNFO".

¿No conoces Mitos y Leyendas? Acá tienes lo necesario para convertirte en un buen jugador.

Y tú, experimentado gladiador, aquí tienes lo que te faltaba conocer para ser un verdadero jugador experto y DOMINAR EL REINO.

El joven guerrero mira el cielo, y en lo alto puede ver la vida de miles de guerreros. Son héroes de los cuatro vientos, señores de historias y glorias pasadas. Sus canciones se escuchan en los corazones de quienes les siguen. Como nosotros, sus hijos y descendientes, esperamos ser guiados por estos maestros de la espada.

En el horizonte, los enemigos, feroces seres de la oscuridad esperan usar sus garras y colmillos contra el joven guerrero. Ellos nacen de lo pozos infernales, de los oscuros rincones del mundo. Guiados por maestros de la sombra, amos del caos, señores que rigen con guante de hierro sobre sus demonios. Pero nuestro guerrero no debe temer a los seres de pesadilla, su valor, fuerza y esperanza serán compañeras cuando él alcance el triunfo. Y esa victoria es nuestra vida, mientras nos levantamos contra la oscuridad.

El joven guerrero mira su espada y piensa en sus aventuras, luego se vuelve para contemplar a sus compañeros, hechiceros, caballeros, chamanes y guerreros de todo el mundo. El Gran Mago le brinda una sonrisa…
Todo está bien: es hora de la batalla.

El Juego...

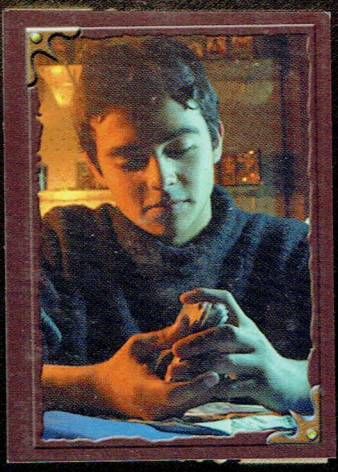
Es un juego de cartas coleccionables, en el cual mides tus estrategias y habilidades contra un oponente, utilizando las características especiales de las cartas que pones en juego.

Las cartas están reunidas en un Mazo, que debes construir con 50 cartas, combinando distintos tipos de estrategias para derrotar a tu oponente.

Mitos y Leyendas

Odín

El padre de los dioses de Asgard descansa en el trono, acompañado por sus cuervos. Espera, impacientemente, el momento de batirse en duelo con las sombras de la noche, el Ragnarok.



En Mitos y Leyendas cada jugador representa a un fuerte reino, y el objetivo es defender su Castillo del ataque de reinos adversarios. Tu Castillo está representado por el Mazo de cartas, el que deberás proteger con el apoyo de diversos Aliados y poderosos hechizos, mientras atacas al Castillo de tu oponente. ¡Porque el ataque es siempre la mejor defensa!

El Reto

Mundo Gótico

La Ira del Nahual

Ragnarok

La Cofradía

Secta de la Serpiente Dragón

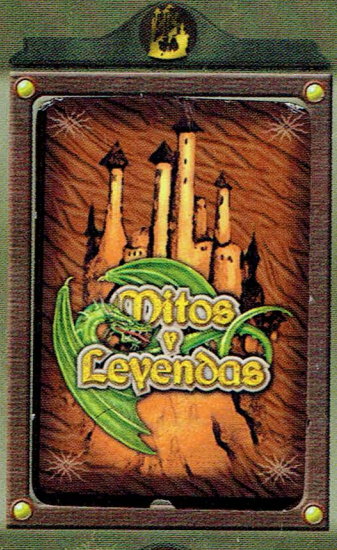
Espada Sagrada

Trivia MyL

1. Las cartas de Aliado en juego son aquellas que están en:
   a. La Línea de Apoyo.
   b. Las líneas de Defensa y Ataque, y en el Cementerio.
   c. Las líneas de Ataque y Defensa.

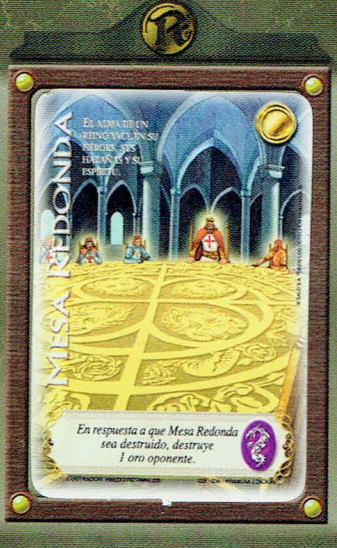
Arena de Juego

Es el lugar en el que se ubican las cartas para desarrollar la batalla. Cada carta que pongas en juego o que retires de él, deberá ser puesta en un lugar específico dentro del área de juego.
Esta área está dividida en distintos sitios y cada uno representa una función específica.



Línea de Defensa

La Línea de Defensa es el lugar en que se juegan las cartas de Aliados y las Armas asignadas a éstos. Cuando pongas un Aliado en juego, debes dejarlo en posición de defensa, y desde aquí podrás asignarle acciones.



Mitos y Leyendas

Demonio

Amos de las tinieblas, los demonios esperan por sus víctimas humanas. Los señores del caos pretenden apagar para siempre la luz de la creación; el fuego impío del averno ha de arder por siempre.

Línea de Ataque

La Línea de Ataque es el lugar hacia donde mueves a tus Aliados, que ya están en juego, para atacar a tu oponente. Esta acción sólo puede realizarse durante la fase de Batalla Mitológica. Mueve hacia adelante a los Aliados que designas para atacar.

Línea de Apoyo

Ubica en esta línea todos los Tótem que pongas en juego.
Deben estar puestos a la derecha de la Reserva de Oro y, si tienes más de un Tótem en juego, uno al lado del otro.

Zona de Destierro

Con el Destierro una carta es sacada del juego. Cuando una carta es desterrada, NO PUEDE volver a entrar en el juego, ya que la Zona de Destierro no es considerada de la misma manera que el Cementerio.

Reserva de Oros

Contiene todos los Oros que has bajado de tu mano para ponerlos en juego. Todos los costes que deberás pagar para jugar cartas, sólo deben ser pagados desde esta reserva (a menos que lo especifique alguna habilidad de carta, como por ejemplo los Oros Virtuales).

Línea de Ataque

Utilización de los Oros

Es el lugar donde pones los Oros que pagas para jugar una carta. El mover los Oros desde la Reserva hacia la Zona de Utilización, representa que estás "pagando" los costes en oro requeridos para bajar cartas o activar habilidades. Cada vez que muevas un Oro hacia esa zona, debes dejarlo ahí hasta tu próximo turno.

Línea de Defensa

Mazo Castillo

Cumple dos funciones:
1.- Es el Mazo del que robarás las cartas para hacer tu mano de juego.
2.- Es lo que deberás proteger de los ataques del oponente, ya que el Mazo representa tus puntos de vida.

Cementerio

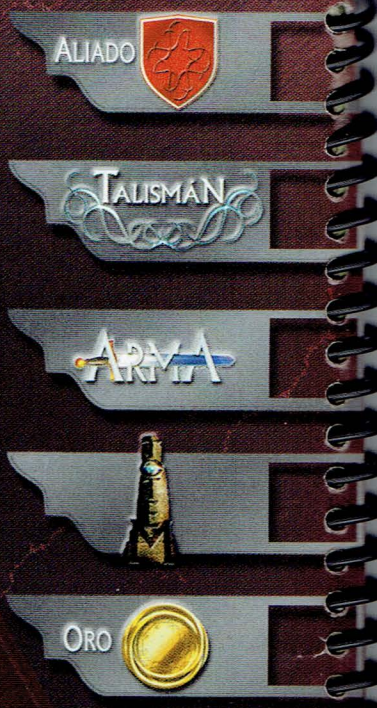
Cada vez que una carta en juego sea destruida, o tu Mazo Castillo reciba daño, retira las cartas y pónlas en el Cementerio. Entonces, el Cementerio es donde se ponen las cartas que salen del juego y no pueden volver a ser utilizadas, a menos que alguna habilidad de carta indique lo contrario.

Anecdotario

Hay cartas relacionadas entre sí, sobre todo en El Reto y Mundo Gótico, ya que estas primeras ediciones no buscaban tener una documentación mitológica tan estricta, sino dar cupo a la interpretación, con historias entre cartas para crear eventos dentro del universo de Mitos y Leyendas. Es así como, por ejemplo, tomamos "Caballero Negro" de El Reto y decidimos que era un personaje carismático ideal, para representar las fuerzas del mal (las del bien estaban representadas por el "Caballero Blanco"). Para Mundo Gótico requeríamos un vampiro de gran poder, y en vez de Drácula, decidimos que Kain (o Caín, el personaje bíblico) era el indicado. Imaginamos un mundo dominado por el mal, vampiros y hombres lobos, con alguna resistencia humana (cazadores). En este contexto, Kain es el primer vampiro y la reencarnación del Caballero Negro. Por otro lado, la carta "Tumba del Caballero" insinuaba la derrota del fortalecido villano. Desequilibrio de fuerzas, Mundo Gótico pertenece a las sombras.

Tipos de Cartas

En Mitos y Leyendas existen 5 tipos de cartas, todas coleccionables y necesarias para jugar.



Frecuencias

Cortesanos
Son cartas infrecuentes, señaladas con el ícono rojo impreso en la carta.

Vasallos
Son cartas comúnes. Se reconocen por el ícono azul de cada carta.

La frecuencia en la que aparecen las cartas se expresa en el rango que presenta cada carta. Estos rangos son cuatro.

Oros
Son cartas sin frecuencia, a excepción de los Oros Reales.

Reales
Son cartas raras, indicadas por un ícono dorado en la carta.

Mitos y Leyendas

Trauko

Cuando los ángeles estaban en guerra civil, aquellos que cayeron con Lucifer fueron transformados en horribles bestias. Uno de ellos fue el Trauko, quien desde entonces atormenta a las doncellas, pretendiendo apoderarse de su virtud… ¡Esto si no lo descubre su señora!

Aliados

Los Aliados son criaturas que reúnes para defender tu Mazo Castillo o atacar al de tu oponente. De esta manera, son las únicas cartas que puedes asignar para la fase de batalla.
La forma de poner a los Aliados en juego es pagando su coste de oro, y ubicándolos en la Línea de Defensa, (ver Arena de Juego).

Icono de fuerza
Ubicado al costado superior izquierdo de la carta, representa la fuerza que tiene el Aliado. Es decir, la cantidad de daño que puede hacer en un ataque y la capacidad de bloquear un ataque oponente.

Cada Aliado tiene habilidades específicas que lo diferencian. En algunos casos, estas habilidades se activan al entrar en el juego. En otros, es necesario pagar un coste extra. Los Aliados no pueden atacar en el turno que entran en juego.

Trivia MyL

2 ¿Qué ocurre cuando por habilidad de carta, el Aliado que porta Arma es destruido?

a. El Aliado es enviado al Cementerio y el Arma es colocada en otro Aliado de la Línea de Defensa.
b. El Aliado es enviado al Cementerio junto al Arma.
c. El Arma es enviada al Cementerio, para salvar al Aliado que la porta.

Icono de Talismán
La forma de reconocerlo es por la leyenda Talismán, en el extremo superior izquierdo de la carta.

Los Talismanes tienen habilidades instantáneas, que se juegan como hechizos directos. Su función es específica y, una vez cumplida, los Talismanes son enviados al Cementerio.

Luego de pagar el coste necesario, la forma de jugar un Talismán es: mostrar la carta al oponente, anunciar y resolver el efecto que produce, y enviar el Talismán al Cementerio. Existen, aún así, cartas que provocan efectos de mayor duración. En esos casos, sigue las instrucciones específicas de la carta.

Mitos y Leyendas

Osiris

El Señor de la Luz y el Amanecer enfrentó a la oscuridad de su hermano, Seth, hasta que fue asesinado por éste. Luego, su cuerpo fue arrojado al Nilo, pero su esposa Isis reunió sus restos y lo resucitó. Esta vez, Osiris se convirtió en el Señor de la Vida después la Muerte.

Arma

Estas cartas sirven como modificadores de las cartas Aliado. Al ser puestas en juego, las Armas añaden bonos a la fuerza del portador y/o le entregan capacidades nuevas.
Las Armas también son otorgadas a un Aliado en específico, y requieren de un pago de oro para ser puestas en juego.

Icono de Arma
Estas cartas se reconocen por la leyenda Arma, que aparece en el costado superior izquierdo de la carta.

La forma de jugar estas cartas es ubicándolas bajo el Aliado al que le asignes el Arma. Una vez otorgada, el Arma es intransferible y, desde ese momento, Aliado y Arma, se jugarán como una carta.
De esta manera, si el Aliado es sacado del juego, el Arma saldrá junto con él.

Anecdotario

Pequeñas historias ocurren en el escenario de las ediciones El Reto y Mundo Gótico. Un ejemplo es la de Armstrong, quien es un cazador manco víctima de un hombre lobo, llamado Lupo (su ilustración lo muestra con la mano de Armstrong). Otra carta muestra un licántropo manco, cuya leyenda cuenta cuál fue el destino de Armstrong (el mito dice que quien es herido por un hombre lobo y sobrevive, finalmente se transforma en otro hombre lobo). Entonces, esta historia es una trilogía: Armstrong se transformó en Brazo Fuerte al ser atacado por Lupo.

Icono de Tótem
Este tipo de cartas tiene la leyenda Tótem en el extremo superior izquierdo.

Estas cartas son modificadores del área de juego y se ubican en la Línea de Apoyo (ver Arena de Juego). Los efectos que producen se activan al entrar en juego y/o pagando un coste extra. Ese efecto se mantiene hasta que el Tótem es destruido. Para ser jugadas,estas cartas también requieren el pago de un coste en oro.

Tótem

Coste

Nombre de la Carta

Texto Epico

Habilidad

Frecuencia

Ilustrador

Número de Carta y Edición

Mitos y Leyendas

Anubis

El oscuro Dios de la Muerte está encerrado en un misterio eterno, como la arena del desierto. Fue él quién ayudó a reunir los restos de Osiris, incluso tomó partido por Horus en la guerra contra el Amo de las tinieblas. Pero al mismo tiempo, Anubis es el patrono de los embalsamadores y los sepultureros, es quien recibe a los muertos cuando inician su gran viaje.

Oro

Las cartas Oro son las que debes pagar para poner cualquier carta en juego. Cada vez que pretendas bajar un Aliado, Arma,Tótem o Talismán, debes llevar los Oros que cada carta pide (en el extremo superior derecho) desde tu Zona de Reserva a la Zona de Utilización (ver Arena de Juego).
A esta acción se llama "pagar" Oros.

Existen 2 tipos de Oros:
Normales: son cartas de Oro básicas. Es decir, añaden 1 Oro a tu Reserva y se reconocen por el círculo dorado en el vértice superior derecho de cada carta.

Oros con habilidades: son un tipo de cartas de Oro que, además de cumplir la función normal, entregan al jugador una cierta ventaja: modificadores a los Aliados, al área de juego o la entrega de más Oros por el turno, como se ve en la lámina inferior.

Icono de Oro
Estas cartas son señaladas por el ícono en el vértice superior derecho.

Trivia MyL

3 **La habilidad de los Tótem se activa cuando:**

a. Entran en juego y después, una vez por turno y dependiendo de la habilidad del Tótem, se puede activar nuevamente.
b. Los Tótem ya han estado más de dos turnos en la Línea de Apoyo.
c. Entran en juego, pero sólo para defender.

Cómic Demo

KAKO Y SEBASTIAN JUGARAN UNA PARTIDA DE MITOS Y LEYENDAS.

MUY ENTUSIASMADOS DESPLIEGAN SUS ARENAS DE JUEGO.

ELLOS ELIGEN JUGAR CON LA SEGUNDA ERA (DESDE LA EDICION ESPADA SAGRADA EN ADELANTE). AMBOS, POR SUPUESTO, UTILIZAN MAZOS DE 50 CARTAS Y SE UBICAN EN LA MESA.

AMBOS BARAJAN SUS MAZOS.

Mitos y Leyendas

Licántroso

¿Quieren destruir la naturaleza? ¿Acabar con la madre de todos nosotros? Muy bien pequeño humano, prepárate para mis garras, mis colmillos y mi furia. Soy la encarnación de la rabia y la naturaleza desatada, llámame bestia si quieres... Yo te llamaré alimento.

DISPUESTOS A COMENZAR, KAKO CORTA EL MAZO CASTILLO DE SEBASTIAN Y MUESTRA EL ALIADO GREENKNIGHT DE COSTE 3. POR SU PARTE, SEBASTIAN CORTA EL MAZO CASTILLO DE KAKO Y MUESTRA EL TOTEM CELTA DE COSTE 4. POR LO TANTO, KAKO ES QUIEN PARTE EL JUEGO.

¡KAKO, TU EMPIEZAS EL JUEGO!

TOTEM CELTA

YA SEBA, PONGAMOS NUESTRO ORO INICIAL EN LA RESERVA DE OROS Y VOLVAMOS A BARAJAR.

ALCEMOS LOS MAZOS PARA ROBAR OCHO CARTAS.

KAKO PONE EL ORO CON HABILIDAD HERRERO. SEBASTIÁN ELIGE EL ORO, SIN HABILIDAD, FLOTA MERCANTE. AMBOS VUELVEN A BARAJAR SUS MAZOS.

LOS DOS AMIGOS ROBAN SU MANO INICIAL DE 8 CARTAS.

KAKO VUELVE A BARAJAR SU MAZO CASTILLO Y SEBASTIAN LO ALZA.

YA SEBA, AHORA SI, VOY A JUGAR CON ESTA MANO.

VOY A CAMBIAR MI MANO POR 7 CARTAS.

Anecdotario

También podemos encontrar cartas que juntándolas forman un sólo dibujo, es el caso de: Corazón de León y Ryurik. Cazador y vampiro, respectivamente, aparecen como enemigos a muerte. Aunque ambas leyendas son muy parecidas, difieren enormemente en el apoyo que brindarán a los suyos en singular contienda.

¡EMPECEMOS!

KAKO ABRE EL JUEGO BAJANDO SU SEGUNDO ORO, PERGAMINO DE BARDO. AHORA, CON 2 OROS EN RESERVA, COMIENZAN A JUGAR.

PAGO UN ORO Y BAJO A LA LINEA DE DEFENSA A BANDIDOS PICTOS.

KAKO TERMINA SU TURNO

TERMINO MI TURNO Y ROBO UNA CARTA

SEBASTIÁN BAJA EL SEGUNDO ORO A SU RESERVA, MESA REDONDA.

BAJO UN ORO, PAGO 1 Y JUEGO A SIR MADOR DEL PORTAL. EL NO PUEDE PORTAR ARMAS

SEBA, EL SOLO PUEDE BLOQUEAR. ES UN BUEN ALIADO DEFENSIVO.

TERMINO MI TURNO Y ROBO UNA CARTA.

KAKO INICIA SU SEGUNDO TURNO, CON LA FASE DE AGRUPACIÓN.

BAJA SU TERCER ORO, ANILLO FAERIE.

TALISMÁN BOLA DE FUEGO. DESTRUYO A SIR MADOR DEL PORTAL.

Mitos y Leyendas

Nosferatu

Almas impías caen en la horrible condición de Nosferatu, no nacido. Su sed de sangre, venganza y destrucción sólo es comparable con el dolor eterno que corrompe su alma. La soledad es el dolor más cruel.

Trivia MyL

4 La Línea de Apoyo es el lugar donde se ubican los:

a. Talismanes.
b. Las cartas desterradas.
c. Los Tótem.

DESIGNO BLOQUEADOR A SIR MADOR DEL PORTAL, CON FUERZA 3 IGUAL QUE SIR JASON DE LA SANGRE. KAKO TE DOY LA PRIORIDAD EN GUERRA DE TALISMANES.

KAKO DESPLAZA A SIR JASON DE LA SANGRE, DESDE SU LINEA DE DEFENSA A LA LINEA DE ATAQUE.

¡VALE SEBA! PAGO 1 Y JUEGO EL TALISMÁN DIOSES DE LA SOMBRA.

CPAC

SIR MADOR DEL PORTAL GANA −2 A LA FUERZA, HASTA EL FINAL DEL TURNO.

KAKO TERMINA SU TURNO ROBANDO UNA CARTA.

ESTA BIEN. DESTRUYO A SIR MADOR DEL PORTAL Y BOTO 2 DE MI MAZO CASTILLO, QUE ES LA DIFERENCIA DE FUERZAS.

SEBASTIAN DESTRUYE A SIR MADOR DEL PORTAL Y BOTA DOS CARTAS DE SU MAZO CASTILLO.

Mitos y Leyendas

Kain

El desterrado lleva su carga de sangre, fuego y destrucción por el mundo. Nada puede destruirlo, esa es su maldición. Quizás por eso maldice a la creación y no descansará hasta verla hecha cenizas. Para conseguirlo ha formado un ejército de criaturas, que no perdonará a nada ni nadie.

SEBASTIÁN AGRUPA SUS 3 OROS A LA RESERVA Y BAJA VOTOS SAGRADOS, SU CUARTO ORO.

KAKO, BAJO A SIR TRISTAN. CUANDO ENTRA EN JUEGO, BUSCO UNA CARTA EN MI CEMENTERIO Y LA PONGO EN MI MANO.

SEBASTIAN RECUPERA DE SU CEMENTERIO EL TALISMÁN SANTO GRIAL Y ATACA CON LORD ELFO.

ME SALTO LA FASE DE BLOQUEO Y DESTRUYO A BANDIDOS PICTOS.

¿¡QUEEE!?

SEBA, POR LA HABILIDAD DE BANDIDOS PICTOS, TIENES QUE DESTRUIR A SIR TRISTAN .

¡MOMENTO! TENGO UNA RESPUESTA. PAGO 1 ORO Y JUEGO SANTO GRIAL. ENTONCES, SIR TRISTAN SUBE A MI MANO.

TIENES QUE BOTAR 2 CARTAS DE TU MAZO CASTILLO. EL DAÑO DE LORD ELFO.

Anecdotario

Fetiche, de Mundo Gótico, muestra un muñeco budú, que no es otra cosa que una representación en miniatura de otra carta de El Reto, Cizin. No por casualidad, sus habilidades son casi idénticas.

PASO EL DAÑO

MAZO CASTILLO

CEMENTERIO

SEBASTIAN TERMINA SU TURNO ROBANDO UNA CARTA.

ARENA ANTES DE LA AGRUPACIÓN

AGRUPARE MIS 4 OROS Y A SIR JASON DE LA SANGRE, QUE ESTA EN LA LINEA DE ATAQUE, LO DEJARE EN LA LINEA DE DEFENSA.

ARENA DESPUÉS DE LA AGRUPACIÓN

KAKO BAJA FLOTA MERCANTE, SU QUINTO ORO EN RESERVA.

SEBA, JUEGO REY ARTURO PENDRAGON: MIS CABALLEROS GANAN +1 A LA FUERZA Y, EN CADA FASE DE AGRUPACIÓN, TIENES QUE BOTAR 2 CARTAS DE TU MAZO CASTILLO.

Mitos y Leyendas

Puritano

Los cazadores se agrupan para luchar contra las sombras. Los puritanos son hombres de tradiciones, hechos de hielo y acero, que no temen a las llamas del infierno. Y si es necesario morir, se muere.

Trivia MyL

5 ¿Cuál es el orden de las fases del juego?

a. Fase de Agrupamiento, Fase de Vigilia, Fase de Batalla Mitológica y Fase Final.
b. Fase de Vigilia, Fase de Agrupamiento, Fase de Batalla Mitológica y Fase Final.
c. Fase de Agrupamiento, Fase de Vigilia, Fase de Guerra de Talismanes y Fase Final.

KAKO, TE ATACO CON LORD ELFO: SU FUERZA ES 2

LO BLOQUEO CON REY ARTURO PENDRAGON, DE FUERZA 3

¡TE ESTOY GANANDO SEBA! Y PASO MI PRIORIDAD DE BATALLA MITOLOGICA

SEBASTIÁN NO TIENE NADA PARA CONTRARRESTAR. POR ESO DEBE DESTRUIR A LORD ELFO.

DESTRUYO LORD ELFO Y LO ENVÍO AL CEMENTERIO.

ROBO UNA CARTA Y ES TU TURNO.

Mitos y Leyendas

El Dorado

Una ciudad se oculta de los ojos humanos. Poseerla es el sueño de muchos conquistadores, para ellos siempre será poca la sangre a derramar y las vidas por terminar, siempre que exista la promesa del oro. Quizás sea una creación de los dioses, un mensaje que simplemente debe ser dejado en el pasado, como una joya en la niebla.

SEBASTIÁN HA ROBADO EL ALQUIMISTA Y AHORA COMIENZA EL TURNO DE KAKO.

KAKO AGRUPA LOS ALIADOS EN LINEA DE ATAQUE Y LOS OROS UTILIZADOS A SU RESERVA DE ORO. SEBASTIAN, POR LA HABILIDAD DEL REY ARTURO PENDRAGON, BOTA 2 CARTAS DE SU MAZO CASTILLO.

AHORA SE PUSO BUENO... BAJO EL TOTEM NWYRE

LINEA DE APOYO

¿UN TOTEM?

TE ATACO, SIR JASÓN DE LA SANGRE FUERZA 4 Y REY ARTURO PENDRAGON

Anecdotario

El recaudador de impuestos de Mundo Gótico, es un nombre homófono de DICOM: Dycom, El Recaudador.

PASO EL DAÑO Y BOTO 7 CARTAS DE MI MAZO CASTILLO.

KAKO TERMINA SU TURNO, ROBANDO UNA CARTA DE SU MAZO CASTILLO: EL ORO JOYERIA PICTA.

SEBASTIAN AGRUPA SUS OROS UTILIZADOS Y, POR LA HABILIDAD DEL REY ARTURO PENDRAGON, BOTA 2 CARTAS DE SU MAZO CASTILLO.

¡TRANQUILO SEBA! TENGO TODO CONTROLADO...

KAKO, VEAMOS QUE PUEDES HACER CONTRA OBERON. EN CADA TURNO, PUEDO PAGAR EL COSTE DE UNO DE TUS ALIADOS PARA DESTRUIRLO.

SEBASTIAN TERMINA SU TURNO, ROBANDO CULTISTAS DEL DRAGON.

ROBO UNA CARTA Y TERMINO MI TURNO.

AHORA ES EL TURNO DE KAKO, QUE AGRUPA SUS ALIADOS Y OROS.

SEBA, RECUERDA, OTRA VEZ TIENES QUE BOTAR 2 CARTAS POR LA HABILIDAD DEL REY ARTURO PENDRAGON.

Mitos y Leyendas

Flechero

Cuando la mayoría de los brujos chilotes escoge a una víctima, el Flechero (brujo-asesino) es el encargado de cumplir la misión. No habrá nada que lo detenga; tampoco existirá fuerza capaz de salvar a la pobre víctima.

Trivia MyL

6 **¿Cuándo comienza la Batalla Mitológica?**

a. Cuando un jugador lanza un Talismán o juega habilidad de carta.
b. Cuando uno de los jugadores, para atacar, designa a un Aliado en su Línea de Defensa.
c. Cuando un jugador designa qué Aliados bloquearán el ataque.

KAKO VUELVE A UTILIZAR EL TOTEM DE NWYRE Y ROBA UN ORO, CODEX ARTURICOS.

OTRA VEZ, VOY A USAR LA HABILIDAD DEL TOTEM DE NWYRE.

¡YA VIENE EL TOQUE FINAL!

KAKO UTILIZA DOS VECES CONSECUTIVAS EL TOTEM Y ROBA 2 CARTAS: EL ORO TIERRAS CULTIVADAS Y OTRA ALABARDA.

A KAKO SOLO LE QUEDAN 2 OROS EN RESERVA... Y LOS UTILIZA...

¡BOLA DE FUEGO! DESTRUYO OBERON.

BOLA DE FUEGO

Mitos y Leyendas

Ejército Enano

Los enanos son seres de esfuerzo, mineros y amantes del buen arte de la guerra. Habitan en altas montañas, donde excavan minas profundas para extraer preciosos metales, con los cuales forjan poderosas armas. Nadie supera a los enanos a la hora de hacer la guerra, o planear estrategias. Ni siquiera los gigantes osarían penetrar en sus dominios.

¿¡QUEEEE!?

OBERON

Solo puedes tener un Oberon en juego. En tu fase de vigilia y una vez por turno, puedes pagar el coste de un Aliado oponente y destruirlo.

BLOQUEO A SIR JASON DE LA SANGRE.

KAKO ATACA UNA VEZ MAS.

SIR TRISTAN

Cuando Sir Tristán entra en juego, busca una carta en tu cementerio y pónla en tu mano.

SEBA, REY ARTURO PENDRAGON TIENE FUERZA 5 Y SIR JASON DE LA SANGRE FUERZA 4. EN TOTAL, SON 9.

Anecdotario

Trilogía de Merlín. En El Reto pusimos de todo. Como fue la primera edición y no imaginábamos el masivo éxito que tendría MyL, incluimos un clásico: Merlín. Después, en La Cofradía, quisimos dibujar con más dedicación las cartas más importantes, y que por su estrategia son muy apreciadas por los jugadores. Por eso Merlín fue nuevamente editado. Y hace poco, preparando la edición Espada Sagrada, tuvimos que contar el mito artúrico y, por supuesto, no podía faltar Merlín. Así que volvió a estar presente, con ilustración y habilidad renovadas. Otros caso parecido a Merlín sucedió con Rey Arturo y Rey Arturo Pendragón.

SEBASTIAN Y KAKO PASAN LA GUERRA DE TALISMANES. SE DESTRUYE SIR TRISTAN Y SEBA BOTA 8 CARTAS DE SU MAZO CASTILLO. QUEDA AL BORDE DE LA DERROTA...

CREO QUE PUEDE SER TU ULTIMO TURNO... JE, JE, JE.

SEBASTIAN AGRUPA LOS OROS UTILIZADOS Y BOTA DOS CARTAS, POR LA HABILIDAD DE REY ARTURO PENDRAGON. ESTA A SOLO 5 CARTAS DE QUE SU MAZO CASTILLO SEA DESTRUIDO.

PAGO 2 OROS Y BAJO A CULTISTAS DEL DRAGON.

SEBASTIÁN TIENE ESPERANZA EN LA CARTA QUE LE TOCA ROBAR. PERO NO TIENE SUERTE Y LE SALE TALISMÁN CORCEL LUNAR, QUE AHORA NO LE SIRVE.

ROBO UNA CARTA Y TERMINO MI TURNO... KAKO, TU JUEGAS.

KAKO AGRUPA...

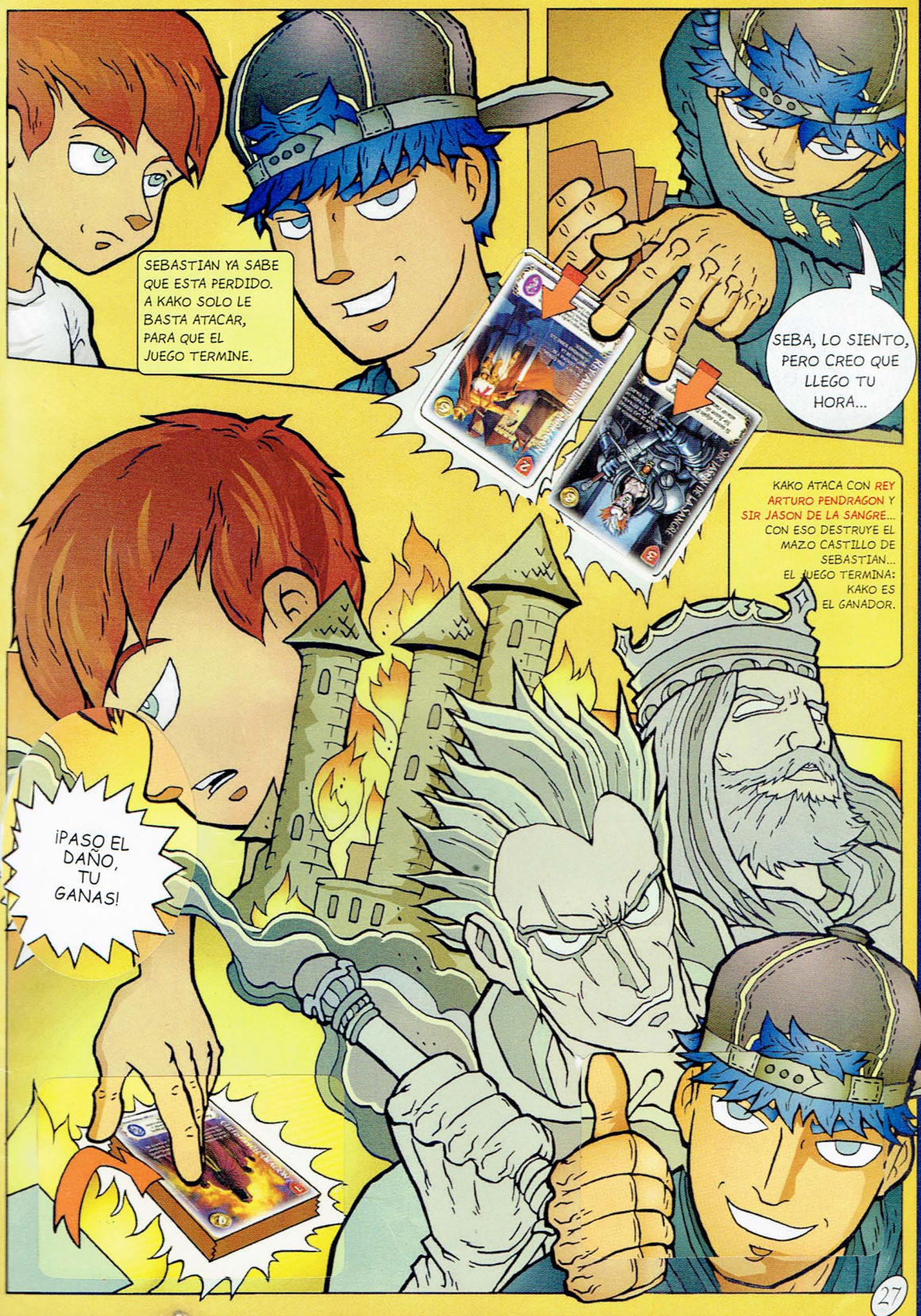
SEBA, RECUERDA: POR LA HABILIDAD DE REY ARTURO PENDRAGON TIENES QUE BOTAR 2 CARTAS MAS.

...Y APUNTA AL MAZO CASTILLO DE SEBASTIAN.

Mitos y Leyendas

Loki

Es un verdadero demonio, enemigo de los dioses y se mueve sólo por el deseo de destruir. Era la divinidad de las mentiras, los engaños y el caos. Tenía la capacidad de transformarse en cualquier animal, y se le considera el mayor responsable de la muerte del dios Baldur. Por eso los dioses le dieron un castigo: lo ataron a grandes rocas, usando como amarras las tripas de uno de sus hijos, y sobre su cabeza colgaron una serpiente venenosa. Su mujer, Sigyn, recogía en una copa las gotas de ese veneno, que continuamente caían sobre su cara. Sin embargo, cada vez que vaciaba la copa, algunas gotas tocaban el rostro de Loki y le producían gran dolor. Tanto, que ese sufrimiento hacía temblar la tierra.



Trivia MyL

7 En Guerra de Talismanes, ¿quién tiene la primera acción de juego?

a. El jugador que está efectuando el ataque.
b. El jugador que haya ganado la partida anterior.
c. El jugador defensor tiene la prioridad en jugar Talismanes o habilidades de cartas.

EL RETO

En la Primera Era están incluídas las siguientes ediciones:

- Mundo Gótico
- La Ira del Nahual
- Ragnarok
- La Cofradía
- Espíritu de Dragón

Además, esta modalidad de juego incluye Liber Dominus y Cartas Promocionales (Extra Jóvenes y El Galpón).

Primera Era

Mitos y Leyendas

Baldur

Baldur era el Dios de la luz y de la verdad. Era hijo de Odín y de Frigg (Freya), vivía en su palacio Breidablik cuyo techo era de oro y sus columnas de plata. Nada falso podía entrar por sus puertas. El rostro de Baldur era tan blanco como la nieve, sus cabellos, como el oro más fino y sus ojos, azules y radiantes. Era muy querido por todos los dioses y era tan hermoso que su presencia sólo irradiaba claridad.

En la Segunda Era está incluída la edición:

ESPADA SAGRADA

Segunda Era

Además incluye Cruzadas (la extensión de Espada Sagrada) y futuras ediciones y cartas promocionales.

Anecdotario

En Mundo Gótico, muchos nombres complicados como Rappagam-Mekabk (Sombra del Muerto) son palabras compuestas en alemán, en homenaje a la influencia que este país tuvo en la concepción moderna del mito del vampiro (la película Nosferatu, por ejemplo).

EL RETO

Este Talismán se convirtió en la carta más importante de El Reto por dos razones: es imprescindible para cualquier mazo de Primera Era y, segundo, porque es bastante difícil conseguirla.

La primera edición de Mitos y Leyendas fue lanzada el 30 de Junio de 2000 y cuenta con 126 cartas, las cuales abarcan toda la mitología mundial. La idea inicial fue la de apoyar el álbum de Mitos y Leyendas, pero al poco tiempo el juego alcanzó un gran éxito.

Esta edición contiene cartas de mucho poder, como por ejemplo: Oráculo de Delfos, Demonio, Ser Abominable, Cizin, Hades, etc. Fue tan grande su acogida que el juego debió continuar. Es así como el 30 de septiembre de ese mismo año fue lanzada una extensión de la edición El Reto, la que contó con 48 nuevas cartas. Una de ellas es Walkirias, una de las más importantes del juego hasta hoy.

En todos los rincones del mundo, un héroe se ha de levantar, en cada joven guerrero se esconde un héroe.

Desde las tierras australes, hasta las arenas candentes y las profundidades de la misma tierra. Ellos claman por justicia, claman por gloria, claman por realizar sus sueños, bajo un cielo amenazante.

Junto a ellos miles de hechiceros y chamanes, hijos de la madre tierra, son los conocedores del secreto más grande: El Lenguaje de los Dioses, capaces de canalizar sus poderes y transformarse en oráculos para los seres superiores.

En sus tronos celestiales los dioses, señores de tiempos inmemoriales, brindan ayuda al hombre, sus designios son ley.

Todos ellos, leyendas y mitos de todo el mundo, comienzan en El Reto su historia, cada uno será parte de una historia, donde dejarán estampadas sus aventuras, su fuerza, su sangre y finalmente, su vida.

Mitos y Leyendas

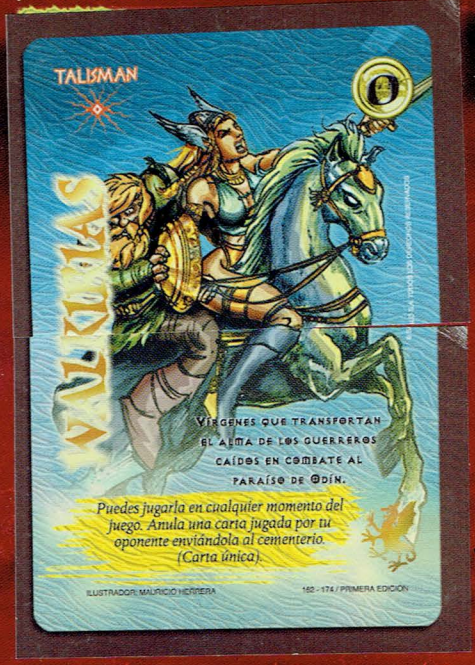
Oráculo de Delfos

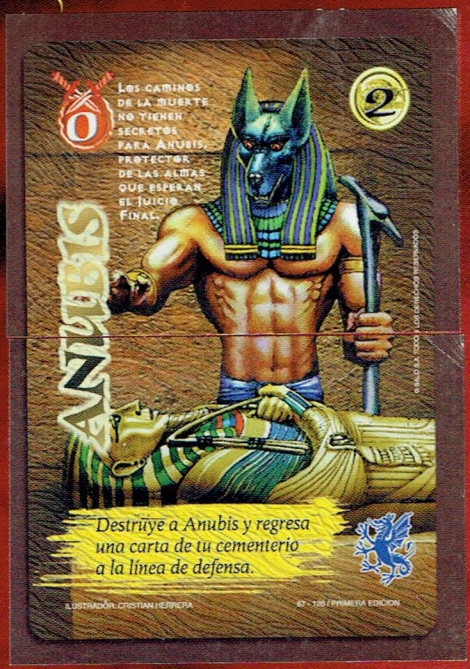
En Delfos estaba el Oráculo que guiaba a los héroes en sus misiones más difíciles; la pitonisa era la encargada de hablar por los dioses y dejar claro cuál era su voluntad. Sus dones adivinatorios eran poderosos, pero pedir el favor de los dioses siempre ha sido carísimo.

Uno de los Aliados más fuertes y más rápidos de la edición. Su coste es cero. Botando 4 cartas de tu Mazo Castillo, tienes la posibilidad de obtener para el primer turno un Aliado con fuerza 6.

Esta es otra de las cartas imprescindibles para cualquier mazo de Primera Era. Es una carta abierta que nos permite, sólo con un oro, buscar cualquier carta en nuestro Mazo Castillo.

La primera carta de anulación lanzada en Mitos y Leyendas, que pertenece a la extensión de El Reto, sigue siendo imprescindible para cualquier mazo de Primera Era. También es muy difícil de conseguir y es tan valorada como el Oráculo de Delfos.





La carta común más importante de toda la historia de Mitos y Leyendas. Además de ser carta única, nos permite mucha estrategia para poder jugar con nuestro Cementerio.

Trivia MyL

8 **¿Cuál es el orden de las partes de la Batalla Mitológica?**

a. Ataque, Defensa, Anulaciones, Guerra de Talismanes y Asignación de Daño.
b. Ataque, Defensa, Asignación de Daño y Guerra de Talismanes.
c. Ataque, Defensa, Guerra de Talismanes y Asignación de Daño.

Mundo Gótico

La segunda edición de Mitos y Leyendas fue lanzada el 13 de noviembre de 2000. Al igual que El Reto, esta edición tiene un formato de 126 cartas, las cuales tratan sobre la mitología de las criaturas de la noche. Ahí se produce el primer gran cambio entre ambas ediciones: Las Razas. Mundo Gótico se divide en 3 Razas: Vampiros, Cazadores y Licántropos. Otra de las grandes novedades son las Armas y los Tótem, cartas que engrandecen el juego notablemente, ampliando en un 100 por ciento la anterior estrategia. Esta edición también tiene una extensión de 48 cartas, la cual fue lanzada el 23 de marzo de 2001, cuyo objetivo es potenciar las Razas Vampiro y Licántropo.

Es la reencarnación del Caballero Negro de El Reto y además, la carta más difícil de conseguir por lo que no es muy utilizada en mazos. Para mazos de Vampiros es imprescindible.

La batalla no ha terminado, al amparo de la noche, un traidor irrumpe poniendo en peligro a nuestro reino.

El Caballero Negro ha corrompido a los suyos, convocando a las criaturas de la noche, y éstas no se detendrán ante ninguna bestia, dios, ni mortal.

¿Qué héroes acudirán en nuestra ayuda? Reúne a los tuyos y prepara tu estrategia para enfrentar esta oscura legión.

Mitos y Leyendas

Van Helsing

Por muchos años el doctor Abraham Van Helsing fue el médico más brillante de su generación, pero ahora sigue una senda mucho más tenebrosa: después de que un seguidor de Satanás les quitara la vida a su hija y esposa, él escogería el rol de cazador, transformándose así en el más grande y peligroso de ellos.

La maliciosa sonrisa del bufón. Esta carta es la muestra de lo que es el ojo por ojo, diente por diente. Tu oponente debe botar tantas cartas como sea el daño que provoquen sus Aliados.

Es una carta de destrucción masiva. Destruye cuanto Aliado pase por su camino, sean oponentes o tuyos. Este Talismán dio inicio a los primeros mazos de destrucción de Aliados y ataque en forma directa.

La espada con vida propia siempre es útil y rápida, porque, por solo dos de oro, puedes hacer de 8 a 11 de daño en el segundo turno.

Importante Aliado para la estrategia de los rompeoros. Fuerte y rápido, es el mayor incentivo para construir mazos rompeoros mezclados con Raza Vampiro.

Anecdotario

La carta Monje de Kri-Ling fue creada con el carácter de un monje oriental. Como dato divertido para reafirmar esto, se le llamó Kri-Ling recreando el nombre de un personaje de Dragon Ball.

La Ira del Nahual

Sin duda, el Dios del Sol hace que el rompeoro sea, hasta ese entonces, el mazo preferido por la mayoría de los jugadores. Esta carta es más poderosa que Salomé. Destruir dos Oros en el comienzo del juego deja al rival al borde de la derrota.

De la saga de las anulaciones de La Ira del Nahual, esta carta forma parte de cualquier mazo de Primera Era. Es importante tener prevención ante un Talismán oponente. Se le considera una de las cartas más buscadas.

La tercera edición de Mitos y Leyendas fue lanzada el 4 de agosto de 2001. Fue la primera en definir un lugar geográfico (Latinoamérica) y se dividió en 3 Razas: Chamanes, Guerreros y Bestias. La magia de los chamanes fue lo más importante de esta edición, cuyas cartas como Inti y Machi son las más buscadas hasta hoy. Esta edición no contó con extensión, por lo que sólo existen 126 cartas de esta mitología. Otro punto que hay que considerar es que esta edición es la primera con cartas Oro con habilidad y con frecuencia real. Sus nombres son Puchao y Tesoro de Guayacán.

El sacerdote del Jaguar profetizó: "No se perderá esta guerra aquí en esta tierra, porque esta tierra volverá a nacer".

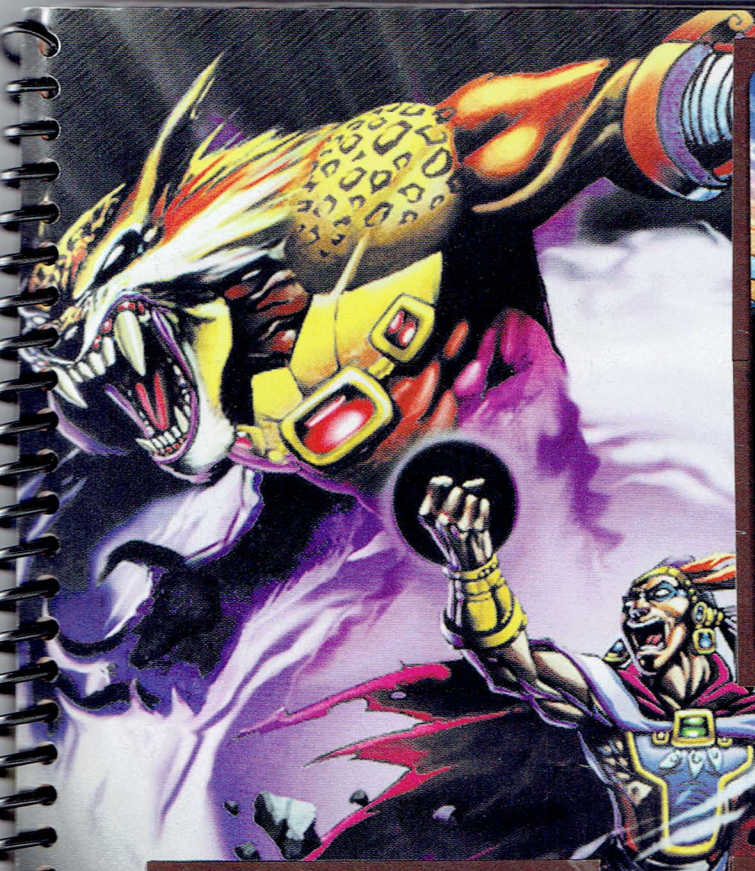
Sin ver el Mundo de Afuera, había viajado por el Mundo de Adentro, sin saberlo recordaba lo que todavía no había sucedido. Creyendo ver el pasado, había visto el porvenir.

Si sientes derrota, tuviste derrota. Si vives victorioso, eres la victoria. Si estás preparado, conocerás "La Ira del Nahual".

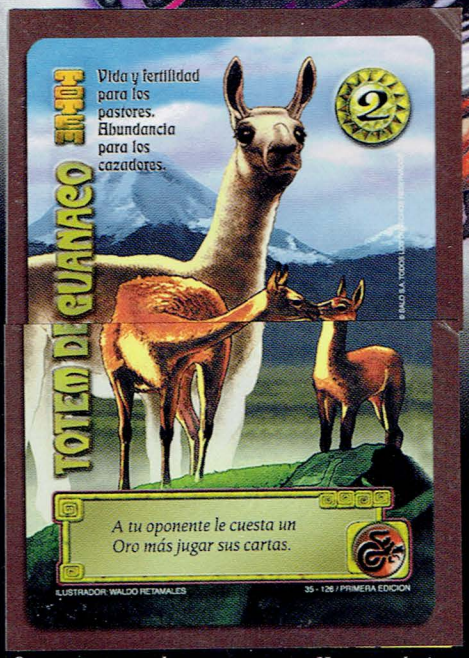
Mitos y Leyendas

Pachamama

La tierra brota y surge la vida, como un sueño, igual que lo hace una flor. Puedes decir: "La tierra no está viva", pero: ¿sabe la mariposa posada en una flor que ésta tiene vida propia? Así mismo nosotros transitamos sobre nuestra Madre Tierra, de ella somos y a ella le debemos todo.



Esta carta es uno de los dos primeros Oros con habilidad, que en cierta forma detiene al mazo rompeoros. Lo bueno es que se puede tener 3 copias de ella, pero lo malo es la dificultad para conseguirla. Por lo mismo, es muy cotizada.



Otra carta para el mazo rompeoro. Hay que decir que el mazo rompeoro era el más potenciado hasta ese entonces. Sólo la rapidez de tu mazo podía salvarte de quedar sin Oros al enfrentar este tipo de mazos.

Médico de los chamanes. Después de cuatro ediciones, sigue siendo buscada. Con una buena reserva de Oros y alguna anulación en mano, tienes el juego bajo tu control.

Trivia MyL

9 ¿Qué ocurre si tengo en juego Killa (No se pueden bajar Oros mientras esté Aliado esté en juego) y Gyallarhorn en juego (Si este Oro es destruido puedes buscar 2 cartas de oro en tu castillo y ponerlas en juego) y bajo la carta Falsa Cautiva (Al entrar en juego destruye una de tus cartas Oro)? ¿Puedo poner en juego los 2 Oros al destruir Gyallarhorn por habilidad de Falsa Cautiva?

a. No puedo poner los Oros en juego, porque Killa no lo permite, entonces sólo se destruye Gyallarhorn.
b. No puedo poner los 2 Oros en juego, pero sí los puedo llevar a mi mano.
c. Sí puedo poner los 2 Oros en juego, ya que la habilidad de Killa dice que no se pueden bajar Oros mientras esté en juego, y además, bajar Oros se hace desde la mano y no desde el Mazo Castillo.

Ragnarok

La cuarta edición de Mitos y Leyendas fue lanzada el 23 de noviembre de 2001. La edición negra, como la llaman los jugadores, centró su mitología en Europa nórdica, aquélla de las batallas entre Dioses, Bárbaros y Abominaciones, las 3 Razas de esta edición. A pesar de tener el mismo formato de las anteriores ediciones (126 cartas) es más completa estratégicamente hablando. En esta edición existen cartas imprescindibles para tu colección: Hodur, Naglfar, Nanna, Baldur, Fuente de Mimir y, sin duda lo mejor, los cuatro Oros con habilidad: Gyallarhorn, Halatafl, Drakkar y Ataúd de Marfil.

¡Escuchen, hijos de Heimdall!
Los cuentos antiguos del padre de los videntes.

De los cuatro rincones del mundo, gigantes,
muertos sin honor y destructores de mundos
se dirigen a la llanura de Vigrid para combatir a los dioses.

Duro es el mundo sin moral, sin ley, sin respeto.
¿No lo sabes todavía?
Es el tiempo del hacha, la edad de la espada.

¿No lo sabes todavía?
Es el tiempo del fuego y el humo, la edad del lobo.

Si eres uno de los guerreros elegidos, de los héroes que moran el Vallhala, una de sus 800 puertas se abre para ti, es la batalla final... es tiempo de... Ragnarok.

Sin duda es la carta más importante de esta edición. Por una parte, detiene los mazos rompeoros y por otra, es el más importante acelerador de juego. Desde su salida se asoció a Falsa Cautiva de Mundo Gótico, las cuales se han convertido en una de las más importantes y usadas combinaciones del juego.

Es una habilidad un tanto compleja para los jugadores novatos, pero esencial para los expertos. Esta carta debe necesariamente estar 3 veces en el mazo. El mazo negro, como lo llaman los jugadores, deja atrás la supremacía del rompeoros. En Ragnarok, la destrucción de aliados es lo importante.

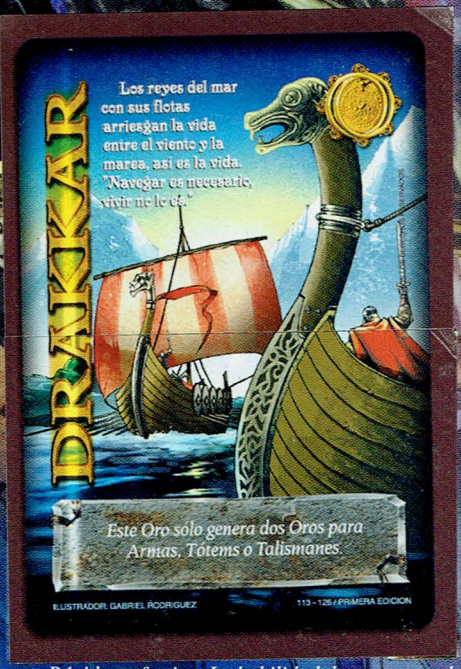
Mitos y Leyendas

Matador de Gigantes

Era el Dios de la Guerra y la Lucha Salvaje. Era el hijo de Odin y el más fuerte de todos los dioses. Siempre llevaba su martillo que tenía la maravillosa capacidad de siempre dar en el blanco para después regresar a su dueño. Cuando lo tiraba se veían relámpagos en el cielo, y sonaban truenos cuando viajaba en su carro llevado por dos machos cabríos de nombre Tandgnojst y Tandgrisner. También poseía un cinturó que doblaba su considerable fuerza, y unos guantes de hierro. Thor estuvo casado con Sif y tuvo tres hijos: Magni, Modi y Trud.

El barco que desafía a los dioses. Negro y lleno de maldad. Ni los tuyos importan para el paso de esta carta. Se ve presente en muchas estrategias. Si te ves perdido, no importa!!! Sacrifica a los tuyos y esta carta te salvará, y tras su paso, todo empezará de nuevo.

Utilizable en cualquier estrategia. Siempre es bueno devolver cartas a tu Mazo Castillo y acordarse de que son tus puntos de vida. Entonces, recuperar cartas de tu cementerio y devolverlas a tu Mazo Castillo, es de vital importancia.



Rápido y efectivo. La habilidad de esta carta da para mucho. Cualquier mazo se beneficia con su habilidad. Al usarla genera el doble, y mejor aún, con 3 copias de la misma.

Anecdotario

Las anécdotas siempre están presentes. Entre tanto proceso que sufren las cartas antes de llegar a ser el producto final, es posible que queden pequeños errores. Por ejemplo, la carta Wondjinas de El Reto es hasta ahora la única que no tiene leyenda. Posteriormente fue editada en La Cofradía. También existen cartas con habilidades inentendibles debido a la falta de alguna línea de texto, como es el caso de Tótem del Bosque de Mundo Gótico y Hadas de La Cofradía. En Ragnarok, la Hacha Danesa se convirtió en la única Arma sin habilidad.

La Cofradía

La quinta edición de Mitos y Leyendas fue lanzada el 13 de Abril de 2002. Para la gran mayoría de los jugadores, es su edición favorita. Es la única que ha sido reedición de El Reto, Mundo Gótico, La Ira del Nahual y Ragnarok. Algunas cartas fueron publicadas tal cual y otras con habilidad mejorada, como Thor, Pastor, Brujo Chilote, Tsachila y muchas otras. Estas cartas pasaron de ser de jamás usadas a infaltables en cualquier mazo de estrategia. Esta edición cuenta con 170 cartas y es la primera en hacer mazos estratégicos prediseñados: Sibila (potencia la rapidez), Verdugo (potencia el rompemano), Ariete (como rompeoros), y Mercenarios (con cartas al azar).

La más temida para los mazos mayoritariamente de Talismanes. Con esta carta en juego, la mano del oponente se ve bastante restringida, ya que todos sus Talismanes quedan inutilizables. Es una de las cartas más cotizadas por todos los jugadores.

Escondido en lo profundo de mi caverna observé la llegada de gentes extrañas a esta montaña; venían desde los cuatro rincones del mundo: del este y del oeste, del norte y del sur.

Entre ellos había héroes, dioses y toda suerte de seres victoriosos y poderosos.

Reunidos en círculo ante un fuego sobrenatural cantaron sus gestas y las hazañas de sus aventuras.

Así como llegaron se marcharon hacia los cuatro rincones del mundo...

Como si todos fueran uno prometieron seguir luchando y venciendo, para un día, escondido fuera del tiempo, reunirse en el secreto de su Cofradía.

Uno miró hacia mi caverna, no sentí miedo, salté de mi escondite, sus hermanos sonrieron con furor y me invitaron:
Vive las hazañas... codo a codo...
enfrenta este reto...
junto a La Cofradía!!!

Mitos y Leyendas

Amateratsu

Diosa del Sol, deidad principal de la religión sintoísta y regidora del Takamagahara. Cuenta la leyenda que su hermano menor, Susano, se comportó con ella en forma muy ruda, por lo que Amateratsu decidió ocultarse en una cueva, sumiendo al mundo en la más absoluta oscuridad. A fin de hacerla salir de su encierro, los otros kami organizaron una fiesta en la que una diosa llamada Ame no Uzume no Mikoto realizó un striptease. Al escuchar las risas que provenían del exterior, Amateratsu se asomó intrigada. Esto fue aprovechado por los kami para sacarla rápidamente y sellar la entrada a la cueva, para evitar que Amateratsu se escondiera de nuevo.

Una de las cartas más poderosas en lo que habilidad se refiere. Esta carta puede quitarte de encima cualquier traba a tu juego o fácilmente actuar como prevención. Con su presencia, un Vikingo o un Tótem de Guanaco dejan de existir. Es una excelente carta y muy fácil de conseguir.

Carta única. Usada muchas veces como Oro partidor, Oro base. Todos tus Aliados entonces son fuertes. Los Aliados rompeoros no pueden contra la protección natural de esta carta. No puede ser destruida por habilidades de Aliados oponentes.

Esta carta podríamos llamarla como el hijo de Oráculo de Delfos. Aunque ambas son cartas única, usan la mismo ilustración y pueden estar en el mazo, por lo que las posibilidades de acelerar el juego se duplican.

Uno de los más fuertes y destructivos Aliados. Cuando entra en juego destruye dos Aliados oponentes. Una de las cartas más buscadas de la edición. La dificultad de conseguirla aumenta cuando sabes que necesitas 3 para tu mazo.

Trivia MyL

10. Si tu oponente te ataca y juegas el Talismán Evocación (Puedes buscar un Aliado en tu castillo y ponerlo en la Línea de Defensa. Al final del turno es destruido) con el cual buscas en tu mazo castillo la carta Abominación (Mientras este aliado esté en juego tu oponente no podrá atacarte), ¿qué sucede con el ataque oponente?
    a. El ataque se cancela, porque Abominación así lo indica.
    b. El ataque no puede ser cancelado, porque Abominación no estaba en juego al momento de efectuarse el ataque.
    c. El ataque se efectúa pero sin asignación de daño, es decir, los Aliados quedan en Línea de Ataque hasta la siguiente fase de agrupación.

Espíritu de Dragón

ユキトツエツオチ　クウネ　ウエカコテハ

La sexta edición de Mitos y Leyendas fue lanzada el 28 de julio de 2002. Kamis, Xian, Criaturas y Campeones (subdivididos en Campeón, Campeón Shaolin, Campeón Ninja y Campeón Samurai) dan vida a esta edición basada en la mitología oriental china y japonesa. Son 236 cartas de las que podemos destacar Sun (el Tótem preferido de los jugadores), Tchi Yeu, Ken Nage y los 4 Oros con habilidad. Esta edición también tiene mazos estratégicos prediseñados. Estos son 4 tipos basados en cada una de las razas anteriormente mencionadas. Lo más novedoso de esta edición son las cartas en respuesta y el Destierro.

Se me echó repetidas veces del edificio;
después de días de vigilia me dijeron estas palabras:
La vía son los pies con los que te mueves sobre el mundo, su virtud y armonía te dan el dominio y la superación sobre ti mismo.
Al igual que el engreimiento y la violencia, decir nunca lo lograré es un acto de egoísmo y pereza.
Si emprendes el camino sabes que debes abandonar todo pasado doloroso y todo futuro prometedor, así como toda autolimitación presente.
El primer paso nunca puede ser dejado para mañana, porque cuando el mañana llega puede ser demasiado tarde.
En el silencio de la mañana asentí con la cabeza y crucé el pórtico.

まふしいんけふぇい

Uno de los más importantes Tótem en la historia del juego. Una vez en juego puedes controlar qué tendrás en tu mano, por lo que tu estrategia se facilitará mucho. Según el ranking de cartas, es una de las favoritas de los jugadores.

Mitos y Leyendas

Miyamoto Musashi

La carrera de Miyamoto Musashi se inició muy joven, cuando venció a un poderoso samurai. Desde entonces no conoció descanso y recorrió el Japón buscando rivales dignos, hasta que llegó a un monasterio budista donde se enfrentó al monje guardián. Aunque Miyamoto ganó, decidió quedarse en el lugar y estudiar el Zen. Desde entonces se transformó en un hombre espiritual, al mismo tiempo que terrenal... esto se refleja en su obra: El Libro de los Cinco Anillos.

La carta más importante para un mazo de destrucción de mano. Si logras jugarla en los primeros turnos tienes gran parte del juego ya en tus manos. Luego de utilizarla tienes algunos turnos para jugar a tu antojo, mientras tu oponente arma nuevamente una mano de juego.

Perdiste el juego. No!!!! Espera. Esta carta es la salvación. Sin duda una de las más importantes cartas de respuesta. Comienzas nuevamente tu juego y ahora sin Cementerio. El castillo renace de los escombros.

Esta criatura es indiscutiblemente uno de los aliados que desequilibran el juego para quien lo tiene bajo su control. 5 de fuerza tan solo por 2 de oro hace que este aliado sea temible para el oponente.

Bien usada, esta carta puede llegar a ser el mayor incrementador de fuerza para tus Aliados. Muchos ataques con ella llegan fácilmente a los 20, 30 o 40 puntos de daño. En muchos casos basta sólo un ataque y esta carta otorga la inesperada estocada final.

Anecdotario

El Tótem de Espíritu de Dragón Pa Kua Tai Chi en el centro de su dibujo tiene 8 símbolos que son 8 Tótem más que incluye esta edición: Chien, Kun, Kan, Sun, Li, Ken, Tui y Chen, los cuales representan el cielo, la tierra, el agua, el viento, el fuego, la montaña, el lago y el trueno, respectivamente.

ESPADA SAGRADA

La séptima edición de Mitos y Leyendas fue lanzada el 28 de Febrero de este año, y a su vez es la primera edición de la Segunda Era Mitológica. Excalibur,el Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda son el centro de atención. Esta edición también posee 236 cartas y 4 mazos estratégicos por Razas: Acero y Honor (Caballeros), Bola De Fuego (Faeries), Alas Eternas (Dragones) y el mazo Errante (Alianza entre las 3 Razas). Espada Sagrada es la favorita de los jugadores más expertos por su alta funcionalidad y estrategia propuesta. Segunda Era es ideal para juegos altamente estratégicos. Esta edición será complementada con "Cruzadas", la extensión de 64 cartas de Espada Sagrada, algunas de las cuales están incorporadas en los sobres de este Album Guía.

"Una nación dividida, azotada por dioses y dragones, cuya única intención es hacer prevalecer su raza. De este caos ha surgido la esperanza encarnada en un hombre, Arturo Pendragón, quien junto a su orden sagrada de Caballeros, han iniciado la era del hombre.

Por otro lado los dragones, guiados por su dios, el Gran Wyrm, viven una era de furia y pocos de ellos escapan de este frenesí de sangre y poder . Se han aliado con los salvajes Pictos, aterrorizando las tierras del norte.

En el sur, una antigua raza se desvanece con el crepúsculo de verano: los Faerie, hijos de la luna y el sol, quienes escapan de esta guerra entre hombres y bestias. Sin embargo algunos han decidido pelear, ya sea por las fuerzas de la luz, ya sea por la oscuridad... ¿Qué lado tomarás? ¿Será el comienzo o el fin de la era del hombre...?

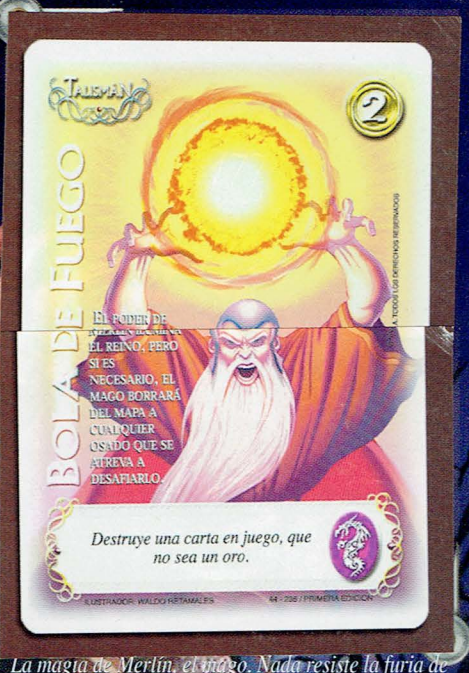
Es la reedición para Segunda Era del codiciado Flechero. Ahora esta carta cumple la misma función y sigue tan o más cotizado que Flechero. Claro, ahora es Real.

Mitos y Leyendas

Arturo Pendragón

Hijo de Uther Pendragón, descendiente de una mágica casta de guerreros y líderes, será su destino el que salve a la humanidad de los demonios que se esconden en la sombra. La caída de Camelot en manos de los Sajones, la traicón de Lancelot y la de su hijo Mordred hace que su relato pareciese trágico, pero es una inspiración para los hombres el creador de un futuro, que como nunca, pareció más resplandeciente.

El más representativo personaje de la edición, el único que puede portar la espada Excalibur. Tres habilidades excepcionales lo convierten en un Aliado no despreciable para un mazo, mejor aún si tu estrategia se basa en los Caballeros.



La magia de Merlín, el mago. Nada resiste la furia de la Bola de fuego. Una de las cartas más usadas por los jugadores en los mazos de Segunda Era. Todos quieren tener 3 copias de esta carta en su mazo y destruir todo aquello que moleste tu estrategia.

Al igual que Fe sin Límite, esta carta es otra anulación y también una especie de reedición. Para este caso hace lo mismo que Walkirias. Carta Unica Real y muy difícil de conseguir.

Uno de los pocos generadores de Oro virtual de la edición y de Segunda Era. Lo bueno es que los 2 Oros virtuales siempre están presentes, aun cuando uses este Oro para pagar cualquier otro coste.

Trivia MyL

11 Si tienes dos Trauko (Fuerza 2, Coste 1 y Habilidad Gana +1 a la fuerza por cada Trauko Aliado en juego) en juego y mi oponente juega el Talismán Metamorfosis de Loki (Los bonos de fuerza se aplican negativamente con un mínimo de 0 hasta el final del juego) ¿Qué fuerza tendrá cada Trauko?

a. Fuerza 2.
b. Fuerza 1.
c. Fuerza 0.

EXTENSIÓN ESPADA SAGRADA

CRUZADAS

Caballos de batalla se adentran en el desierto, sobre ellos, van montados aquellos caballeros que han dejado sus tierras. Algunos son reyes, otros señores, todos nobles que buscan un ideal: recuperar Tierra Santa. Algunos serán movidos por la fe, otros por la sed de riqueza, el desierto los espera a todos por igual, con sus misterios y sus peligros, muy pocos volverán a ver sus tierras.

Mientras las espadas se manchan de sangre, los pobres y los niños parten en su propia Cruzada que terminará en desastre…¿encontrarán alguna vez el camino estas almas perdidas?

Por otro lado, Saladino, señor de Tierra Santa, defenderá sus territorios de estos caballeros invasores, noble y valeroso ha encontrado un igual en su enemigo Ricardo Corazón de León. Ambos tendrán que afrontar la traición en su tierra y de su propia familia, será el inmenso señor de las arenas quien se quede finalmente con la victoria…

Uno de los Caballeros más representativos en las Cruzadas, con una habilidad incomparable. Una excelente carta para los mazos que basan su estrategia en los Tótem. Además interactúa muy bien en los mazos de Caballeros y puede llegar a ser una bestial carta en algún torneo abierto para ambas Eras. Muy amplios horizontes nos deja este Caballero.

Al estilo de Primera Era presentamos uno de los mejores Oros con habilidad hasta ahora. El mejor Oro con habilidad de Segunda Era. Es Real y Carta única, no podría ser de otra forma. Y como si fuera poco, resulta de maravillas en los mazos con bonificadores por Destierro.

Mitos y Leyendas

Sir Lancelot

Errante, buscará un señor a quien servir. Su poderío lo hace ser un hombre demasiado poderoso para su propio bien, pero su máxima debilidad será su amor por Ginivere, la reina. Su traición será tan grande que derrumbará al reino. A pesar de esto, Lancelot es una inspiración para el pueblo, así como para otros Caballeros. Su leyenda atravesará la fría nube de los tiempos.

CON TU CELULAR Y TU SABIDURIA

JUEGA Y GANA TODOS LOS DIAS

UN PODEROSO

Liber Dominus

DURANTE 3 MESES

Prueba cuánto sabes de Mitos y Leyendas respondiendo las preguntas "TRIVIA MYL" que aparecen al pie de algunas páginas y en los reversos de las láminas de tu álbum.

Entre las respuestas correctas se sorteará diariamente un "Liber Dominus" desde el 1 de junio hasta el 31 de agosto.

COMO PARTICIPAR

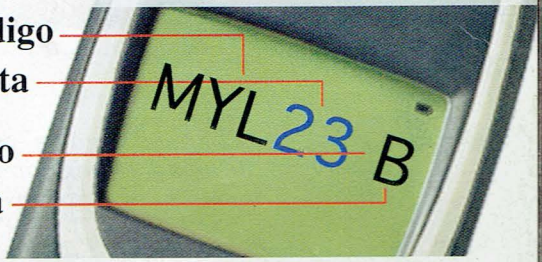
Entra en "mensaje de texto" de tu celular y digita el código MYL, más el número de la pregunta a responder, deja un espacio y luego la opción de respuesta elegida.

Código

Nº de pregunta

Espacio

Opción de respuesta



Envía tu respuesta al 6070 y ya estarás participando. Los ganadores serán avisados a su teléfono y en www.salo.cl

Top Ten de Cartas

Mitos y Leyendas

10

9

8

4

3

Oráculo de Delfos. Es raro encontrar este Talismán de El Reto en cuarto lugar, porque siempre ha sido una de las cartas más cotizadas del juego. Muy rara vez se ha visto a un jugador de torneo no incorporar en su mazo un Oráculo de Delfos. Y es obvio, ya que si logras jugarlo en tu primer turno, tienes gran parte del juego en tus manos.

Vikingo. Este aliado de La Cofradía es muy cotizado por los jugadores que prefieren los mazos de esta edición. Para los jugadores que les gusta controlar y masacrar al oponente, Vikingo es un aliado imprescindible para sus mazos.

Mitos y Leyendas

Panku

Literalmente es "El Enano Gigante", sobre el cual se encuentra la Creación. Es un ser primigenio y cosmológico, por lo que representa las fuerzas supremas de la Creación.

Este Top Ten de cartas fue el resultado de la votación de los jugadores en una encuesta realizada en la página oficial de Juegos de Estrategia Salo (www.jes.cl) en el foro de Mitos y Leyendas. Fueron muchas las cartas seleccionadas, pero finalmente, éstas fueron las 10 más votadas, y por ende, las 10 más cotizadas por los jugadores.

7

6

5

2

1

Sun. Este Tótem de Espíritu del Dragón se ubicó en segundo lugar en las votaciones. La estrategia que nos presenta este Tótem es muy variada y por eso se ubicó en este lugar. Un excelente Tótem adaptable a cualquier estrategia. Es utilizable en cualquier mazo, sobre todo en los mazos de Talismanes, mejor aún si es de daño en forma directa.

Walkirias. Este Talismán de la extensión de El Reto fue seleccionado como la mejor carta por los jugadores. Para cualquier conocedor de Mitos y Leyendas, la razón está a la vista. Su habilidad de anulación excelente y la dificultad para conseguirla, la hacen increíblemente cotizada. También fue reeditada en La Cofradía y Liber Dominus.

Trivia MyL

L2 Si juegas el Talismán Vigilia de Armas (Al jugarla no se pueden jugar nuevos Talismanes o habilidades de cartas en el turno) y luego bajo los Aliados Demonio (Para ponerla en juego debes botar 4 cartas de tu Castillo) y Lesther (Para entrar en juego descarta dos cartas de tu mano) ambos de coste 0, ¿qué sucede?

a. Debo botar igualmente 4 cartas de mi Mazo Castillo y descartar 2 de mi mano.
b. Demonio y Lesther entran gratis, ya que las habilidades se cancelan.
c. La habilidad de Vigilia de Armas no influye en estos Aliados, porque es sólo para cartas que ya están en juego.

Razas

Desde la edición Mundo Gótico en adelante, Mitos y Leyendas comenzó a trabajar con el sistema de Razas. El objetivo de ellas, en cuanto a estrategia se refiere, es hacer que un grupo de cartas que tienen en común la mitología, interactúen bien entre sí. Es así como cartas tan representativas reflejan en su habilidad su leyenda. El caso de El Rey Arturo Pendragón con la Raza Caballero; El Mago Merlín con los Faeries, y El Gran Wyrm con los Dragones, entre muchas otras cartas.

Mundo Gótico

LICANTROPOS: Hijos de la madre naturaleza, la ira está en su sangre. Son una fuerza sobrenatural, la unión de hombre y bestia. Deben correr libres, vivir sus vidas escondidas de los humanos, quienes les darán caza.

Ragnarok

BARBAROS: Guerreros poderosos, hijos del frío del norte, hombres heridos por los hielos eternos, se levantan de su tumba helada para descubrir el inmenso mundo.

Ragnarok

DIOS: Los dioses de Asgard son custodios de la humanidad. Los descendientes de Heimdal buscan consolidar su poder venciendo a poderosos enemigos, pero ellos saben que llegará el día del Ragnarok, donde el lobo Fenrir devorará la creación y oscurecerá el cielo con sus fauces asesinas.

Ragnarok

ABOMINACION: Con rabia, ira y colmillo van desgarrando la creación. Sólo los héroes y los poderosos dioses han de ponerle fin al caos que estas bestias traen al mundo.

Mitos y Leyendas

Lao Tse

Lao Tse fue un sabio legendario de la antigüedad china que fundó el taoísmo, una filosofía de vida. Se cree que nació hacia el año 600 antes de Nuestra Era. Cuenta la leyenda que su madre, virgen, lo llevó en su seno durante más de 80 años y que lo dio a luz bajo la axila izquierda una vez que casualmente un rayo de sol se introdujo en su boca mientras descansaba a la sombra de un ciruelo. Así nació Lao Tse "El Viejo", con las barbas y cabellos blancos, el rostro arrugado y mostrando su sabiduría desde el principio: se puso a meditar en silencio.

Mundo Gótico

CAZADOR: Los humanos se han cansado de ser comida para las bestias. Poderosos héroes unen fuerzas para luchar por la luz.

Ira del Nahual

CHAMAN: Suyo es el destino de la tierra, la vieja madre habla a través de ellos. Son poderosos líderes espirituales, conocedores de una poderosa medicina.

Mundo Gótico

VAMPIRO: los seguidores de Kaín plagan la noche, son señores de la muerte. Incapaces de ver la luz del sol, incapaces de apreciar la vida, son crueles tiranos y poderosos señores.

Ira del Nahual

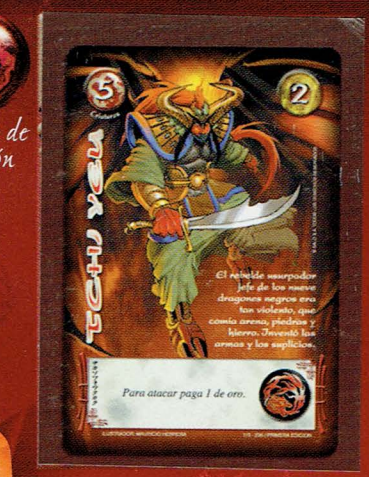
GUERRERO: Los guerreros defenderán a su pueblo con furia, como lo hace el jaguar o el águila. Son hermanos de los elementos.

Ira del Nahual

BESTIAS: En la sombra se esconden criaturas increíbles, poderosas, seres que reinaban aún antes de la llegada de la humanidad.

Anecdotario

En Espada Sagrada hay un par de cartas en que los ilustradores se dieron la libertad de dibujar a los más representativos en la creación de esta edición. Es así como El Juez, realizada por Mauricio Herrera, tiene como juez a Iván Cardemil (Director de Arte); detrás de él, de izquierda a derecha: José Luis Flores (Editor), Isabel Espinoza (Jefe de Proyecto) y el mismo Mauricio Herrera en un autorretrato.

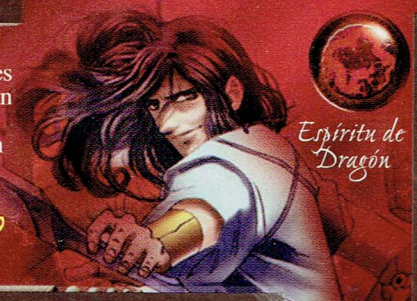


Espíritu de Dragón

CRIATURAS: Los seres mágicos de oriente son expresiones de magia, sueño y noche. Algunos se contentan con hacer caer a los humanos en sus trucos. Otros, como los Oni, tienen un destino mucho más siniestro.

Espíritu de Dragón

CAMPEON: Héroes por derecho propio, son los señores de las aventuras. Muchos serán Samurai, otros monjes del templo de Shaolin, todos con un solo ideal: proteger a los más débiles.



Espíritu de Dragón

XIAN: Espíritus iluminados, adorados como dioses, están aquí para guiar a la humanidad, otros quizás tengan distintos propósitos… ¿cómo diferenciar unos de otros?

Espíritu de Dragón

KAMI: Los hijos de la luna y el sol son señores elementales por derecho propio, representaciones de la naturaleza. Su fuerza es capaz de destruir la Creación, pero prefieren que los hombres busquen su propio destino.

Mitos y Leyendas

Sir Galahad

El hijo de Lancelot crecerá para ser el más grande de los Caballeros. Suya es la misión de encontrar el Grial, junto a sus nobles Aliados Percival y Boores. Las hadas, los dragones, incluso los mismos demonios del averno, han de reconocer su nobleza.

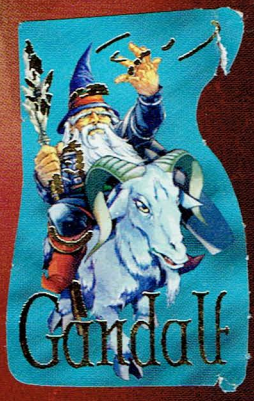
Espada Sagrada

Espada Sagrada

CABALLEROS: Los jóvenes señores de Inglaterra se han unido al sueño de Arturo. Han jurado fidelidad a un señor. Son hombres de honor, mucho más que guerreros, mucho más que simples soldados. Lancelot se levanta entre los mortales como el caballeresco, Gawein es el más fuerte, Boores, Galahad y Percival representan la fuerza de la juventud.

DRAGONES: Amos elementales de la tierra, solían controlar la vida de hombres y bestias. Cuando comienza la era del hombre, sus poderes se ven amenazados y despiertan con ira vengativa. Liderados por el Gran Wyrm, han reunido un ejército poderoso.

Espada Sagrada



FAERIE: Mucho más de lo que tú crees se esconde en los bosques. Seres más antiguos que los dioses habitan en los rincones más oscuros de la Tierra. Algunos sirven a la luz, otros a un designio más oscuro.

Anecdotario

Otro caso en que los dibujantes han representado en alguna ilustración, a parte del staff de Mitos y Leyendas, es en La Mirada de Mordred, en la cual la víctima es José Luis Muñoz (creador de la mayoría de las habilidades de cartas y reglas de juego).

Mazos Estrategicos

Actualmente, Mitos y Leyendas permite muchas estrategias básicas, que puedes desarrollar preparando tu Mazo con cartas que hagan efectos específicos. La intención de esta sección es darte algunas ideas.

CONSTRUCCIÓN DEL MAZO

Tu Mazo de juego para Mitos y Leyendas debe estar constituido de 50 cartas como máximo, en el que puedes tener hasta un máximo de 3 copias de cada carta. La excepción a esta regla son las Cartas Unicas, de las que sólo puedes tener una copia.

Debes tener una proporción equilibrada de los 5 tipos de cartas en tu Mazo, considerando siempre la estrategia que quieras seguir con él. Es recomendable, por tanto, tener una buena cantidad de cartas de Aliados (porque son ellos los que realizan las acciones de ataque y defensa); un buen número de cartas de Oro; y cartas suficientes de Tótem, Talismanes y Armas para equiparte correctamente.

Destrucción de Criaturas

Si te preocupas principalmente de destruir los Aliados de tu oponente, ninguno de los ataques que hagas podrá ser bloqueado, y él no podrá atacarte. Para preparar un Mazo de estas características, incluye cartas con habilidades que una vez puestas en juego, destruyan a un Aliado oponente.

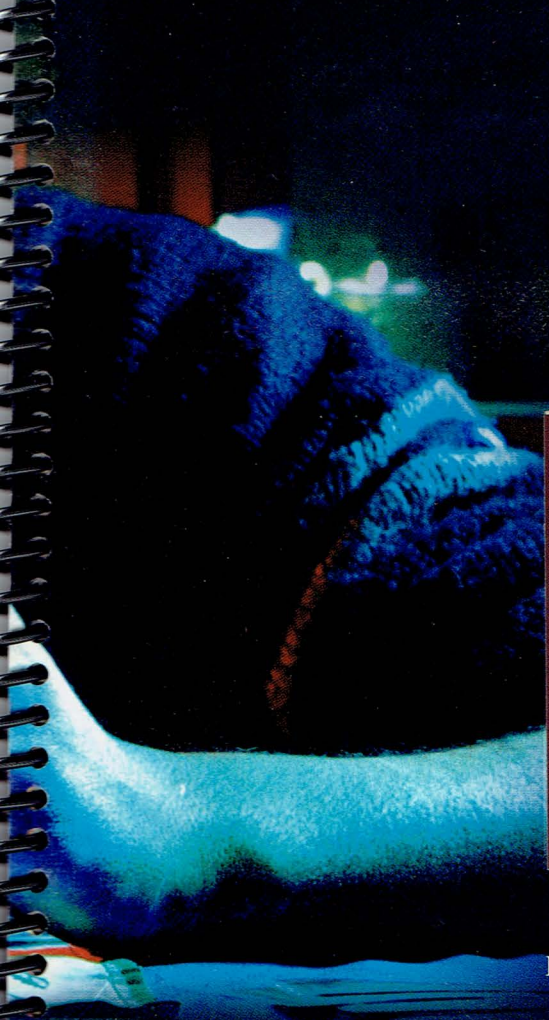
Mitos y Leyendas

Morgana

Es la media hermana del rey, hija del archiduque. Vengativa, poderosa, llena de secretos que sólo los Faerie deberían conocer. Su hambre de poder la llevará a asesinar a sus colegas menores, incluso querrá el poder de Merlín. Hay mucha diferencia entre una bruja y un mago, pero se dará cuenta muy tarde, cuando el precio a pagar ya sea muy alto.

Destrucción de la Mano de Juego

Esta estrategia apunta a controlar la cantidad de cartas en la mano de tu oponente, ya sea haciéndolo descartar o impidiendo que robe del Mazo. Para hacer esto, incluye cartas con la habilidad de detener el robo de cartas, y otras que te den la opción de robar más de una carta en un turno.



Destrucción de Oros

Destruyendo los Oros de tu oponente, tanto los que ya están en juego como la posibilidad de generarlos, le impides pagar cualquier coste, y retrasas su juego.

Anecdotario

Una vez, en un concurso durante un torneo, se nos ocurrió preguntar a los jugadores cuántas cartas con el nombre Oráculo existían. La respuesta de muchos fue 3. Argumentaban y muy seguros de sus respuestas, lo discutían. "Oráculo de Delfos", Oráculo Zíngaro" y "Oráculo" nombraban todos. Sin darse cuenta, pasaba desapercibido entre todos los jugadores de que la nuestra, era una pregunta de ingenio. Y era obvio, la respuesta era uno. Oráculo hay uno solo, distinto a Oráculo De Delfos y Oráculo Zíngaro.

Daño en Forma Directa

La mayor parte del daño se hace por Talismanes que permitan atacar a tu oponente sin tener que pasar por la fase de ataque, y por ende, es daño que no puede bloquear. Además, inutilizas todas las cartas de tu oponente que pretendan contrarrestar a tus Aliados.

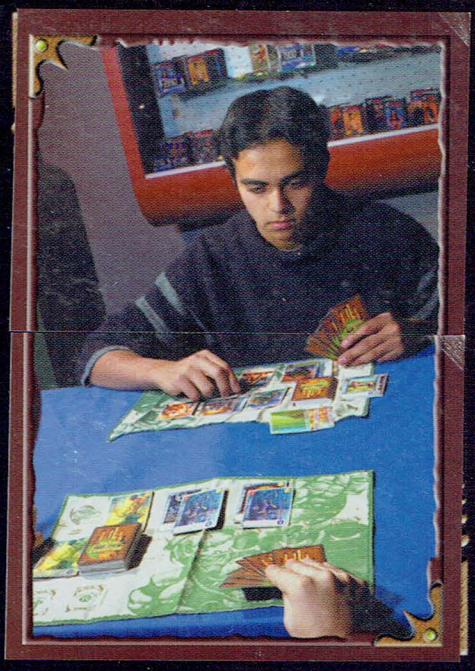
Daño Imbloqueable

Esta estrategia se apoya principalmente en los Aliados con la habilidad de ser imbloqueables. Con este tipo de Aliados, tu oponente no podrá defenderse de tus ataques.

Mitos y Leyendas

Mago Merlín

Su padre fue el mismo Belial, señor de las mentiras y del décimo círculo del infierno; éste suponía que su hijo sería malvado y tendría un insaciable apetito por la destrucción. Nada de eso fue verdad, Merlín sería el ser más poderoso, pero también el más recto... preparado como un Druida, entrenado como bardo y guerrero, finalmente se transformó en el primer hechicero de la "era del hombre".



Daño con Aceleración

El objetivo es hacer daño a tu oponente desde el primer turno con Aliados que tengan esa habilidad, además de la generación de más de un Oro por turno, que te permita bajar más Aliados que tu oponente. Esta modalidad pretende apurar el juego y derrotar a tu oponente en la menor cantidad de turnos.

Control por Anulación o Restricción

La base de esta estrategia es el control de las cartas que tu oponente ponga en juego, así como contrarrestar la estrategia que él pretenda utilizar. Este efecto se logra con el uso de determinados Talismanes y Tótems.

En todos estos casos, tu juego apunta hacia una dirección específica, y podrás desarrollar tu juego de maneras distintas. Por supuesto, todas estas formas de juego son combinables entre sí, y puedes usar cartas de dos o más estrategias en un solo juego.

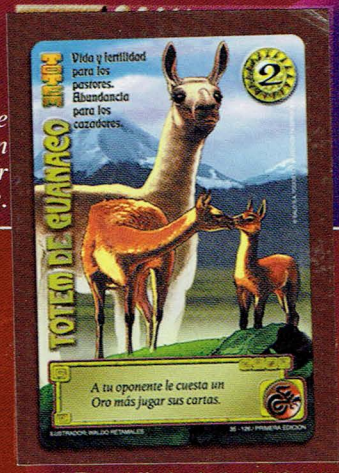
Anecdotario

¿Alguna vez te diste cuenta que entre Primera y Segunda Era hay cartas que se repiten? Al momento de decidir separar el juego en dos Eras Mitológicas, supimos qué cartas debían ser reeditadas. Como Mitos y Leyendas se basa en la mitología y trabaja en lugares y tiempos específicos por edición, es imposible usar los mismos nombres. Por lo que cartas que creímos indispensables fueron reeditadas pero con distintos nombres. Algunas de ellas: Walkirias – Dragón Dorado; Flechero – Fe Sin Límite; Yelmo – Caballo Ligero; Aegir – Sir Persival, y varias más.

Combinaciones de Cartas

Existen en el juego combinaciones entre cartas, cuyas habilidades proporcionan diversidad de efectos, que puedes utilizar a la hora de conformar tu mazo, aun cuando no estés usando ningún tipo de estrategia específica.

Tótem de Huanaco



A tu oponente le cuesta un Oro más jugar sus cartas.

Desarrollo

Tu oponente, al no poder bajar Oros a su reserva y al costarle más cara cuaquier carta que quiera poner en juego, no logra desarrollar su estrategia.

Este Aliado de La Cofradía y este Tótem de La Ira del Nahual te permiten, sobre todo si lo pones en juego en tu primer turno, ejercer un freno casi definitivo al desarrollo del juego oponente.

Killa

No se pueden bajar Oros mientras este Aliado esté en juego.

Niten Ichi Ryu

Este Aliado y este Talismán de Espíritu de Dragón, te brindan una gran combinación para dejar a tu oponente sin mano y tú puedas mantener una mano numerosa.

Ebisu

Desarrollo

Al jugar Niten Ichi Ryu todos deberán descartarse de toda su mano, pero si tú tienes a Ebisu en juego, robas 3 cartas al final de tu turno, mientras tu oponente lo hará de una. Eso te permitirá desarrollar mucho más rápido tu juego.

Si este Kami está en juego podrás robar hasta dos cartas más al final de tu turno.

Al jugar este Talismán tú eliges entre destruir todos los Aliados en juego o que todos los jugadores se descarten de la mano.

Combinaciones de Cartas

Mitos y Leyendas

Llewelyn Voz de Plata

Se dice que su sangre es mitad humana, mitad élfica, pero sobre él se dicen muchas cosas. La mayoría apunta a su gusto por las mujeres, o sus aventuras junto a los jóvenes Caballeros. La verdad es que es un héroe disfrazado de bandido y tras su sonrisa se esconde un gran guerrero y noble hermano.

Khnum

Desarrollo

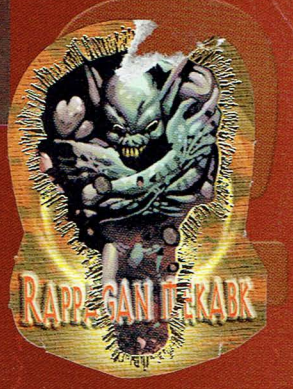
Si tienes Sello Imperial de Jade en juego y pones a Khnum en juego, cada Aliado que ataque junto a él y él mismo ganarán +2 a la fuerza y no podrán ser bloqueados por tu oponente en ese turno. Si tienes 2 Sello Imperial de Jade también serán imbloqueables tus Aliados y ganarán +4 a la fuerza.

Sello Imperial de Jade

Tus Aliados imbloqueables ganan +2 a la fuerza mientras este Oro esté en juego.

Puede atacar cuando entra en juego. En este turno todos tus Aliados son imbloqueables.

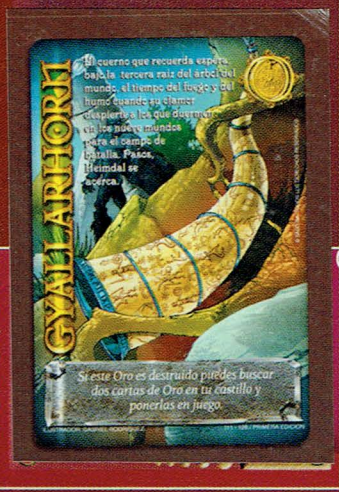
Este aliado de La Cofradía junto a este Oro de Espíritu de Dragón, forman una de las combinaciones de ataque más usadas por los jugadores.



También existen cartas que por sí solas debes tenerlas siempre en cuenta, pues son necesarias para cualquier tipo de mazo que te quieras construir.

Este Aliado de Mundo Gótico junto a este Oro de Ragnarok, conforman una de las combinaciones más usadas en el juego, pues te permite una gran aceleración en el desarrollo del mismo.

Al entrar en juego destruye una de tus cartas Oro.



Si este oro es destruido puedes buscar dos cartas de oro en tu castillo y ponerlas en juego.

Desarrollo

Si usas a Gyallarhorn como tu Oro de inicio, puedes utilizarlo para bajar un Aliado o un Tótem y destruirlo cuando Falsa Cautiva entre en juego, aunque ya lo hayas utilizado en este turno cumpliéndose de igual manera su habilidad.

Gyallarhorn

Falsa Cautiva

Anecdotario

Dado todos los procesos que tiene el realizar una carta de Mitos y Leyendas (la ilustración, la habilidad, analizar la misma, el diseño y varios más, además sumar la rapidez con que deben efectuarse los mismos), muchas veces errores tan mínimos de una palabra que en su creación pasan desapercibidos, entre los jugadores causan gran revuelo. Es el caso de Guerrero De La Libertad (Carta Promo de OK SmartCom) que en su habilidad sale con un nombre distinto ("Mensajero de la Libertad").

Lothar

Desarrollo

Así, después de destruir todos los Aliados, al finalizar el turno tú recuperarás todos tus Aliados y el efecto extra de esta combinación es que éstos vuelven a entrar en juego y recuperan todas las habilidades que digan "Al entrar en Juego" o "Para entrar en juego".

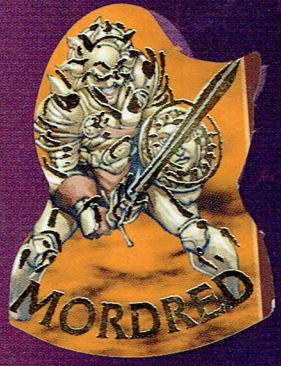
Stribog

Son destruidos todos los aliados en juego de los jugadores que participan.

Estos Talismanes de El Reto y Mundo Gótico (Stribog fue reeditado en La Cofradía) te brindan una combinación orientada a la destrucción de los Aliados oponentes, pero al mismo tiempo te brindan otro efecto.

Las cartas de Aliado destruidas en este turno vuelven al juego (a la Línea de Defensa).

Su portador no puede ser bloqueado y no se considera imbloqueable para efectos del juego.



Este Aliado y esta Arma de Espíritu de Dragón te brindan una de las combinaciones de destrucción de mano más rápidas y difíciles de contrarrestar.

Cada vez que no sea bloqueado este Aliado, tu oponente se descarta de tres cartas.

Desarrollo

Al ser Mono de Hierro portador de Espada Celestial, no podrá ser bloqueado y no se verá afectado por defensas contra cartas imbloqueables, lo que eleva las posibilidades de que cumpla con su habilidad.

Mono de Hierro

Espada Celestial

Mitos y Leyendas

Jasón de la Sangre

El medio hermano de Merlín guarda un secreto horrible: para vengar la muerte de su madre y hermanos menores, hizo un pacto con el mago y el otro medio hermano de éste, un terrible demonio del averno. Nadie sabrá el dolor que carga y lo eterno de su condena... pero la sangre es más fuerte que cualquier hechizo.

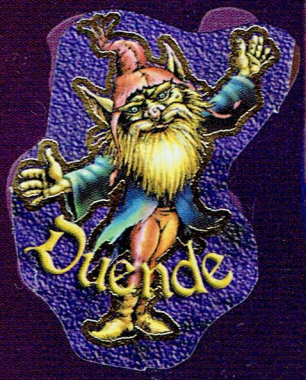
Sirenas

Desarrollo

Al atacar Emboscada por su habilidad será bloqueado. En ese momento usa la habilidad de Sirena y lograrás cumplir con el requerimiento de Emboscada.

Emboscada

Si ataca y no es bloqueado, destruye una carta de Oro oponente.



Estos dos Aliados, uno de El Reto y otro de Mundo Gótico (ambos reeditados en La Cofradía), te brindan una combinación de destrucción de Oros oponentes casi incontrarrestables.

Bota dos cartas de tu Castillo y un Aliado oponente no podrá atacar o bloquear en este turno.

Reduce a cero todo el daño hecho por tu oponente este turno.

Fuente de Urd es Talismán de la Ira del Nahual y el otro de Ragnarok. Ellos te brindan una combinación de tu Castillo y destrucción de los Aliados oponentes.

En tu turno, tu oponente destruye todos los Aliados que te hayan atacado el turno anterior.

Fuente de Urd

Desarrollo

En su turno evitas que cualquier daño aplicado por tu oponente a tu Castillo te afecte, y en tu turno destruyes todos los Aliados que te hayan atacado el turno anterior.

Machitun

Ilustradores

Mauricio Herrera

De sol a sol, no habrá descanso para el gran ilustrador y editor; Mauro vendió su alma al demonio hace mucho tiempo, a cambio de dibujar las cartas más poderosas de la historia. Sin embargo, él jamás perderá su sonrisa y la capacidad de decir: ¿hay más cartas por hacer?

Tlazolteotl

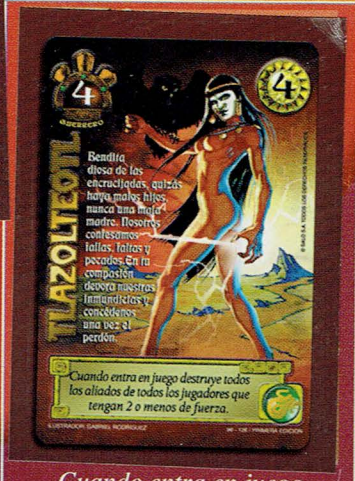
Desarrollo

Si tu oponente utiliza cartas que otorguen bonos de fuerza o Aliados que obtengan bonos, éstos, al aplicarse negativamente, harán reducir la fuerza de los Aliados, por lo cual quedarán expuestos a la habilidad de Tlazolteotl. No debes olvidar que tus Aliados también serán afectados por esta habilidad.

Metamorfosis de Loki

Los bonos de fuerza se aplican negativamente con un mínimo de cero hasta el final del juego.

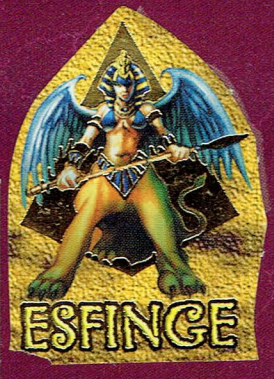
Este Aliado de La Ira del Nahual y este Talismán de Ragnarok te permiten una combinación de destrucción de los Aliados en juego de baja fuerza.



Cuando entra en juego destruye todos los Aliados de todos los jugadores que tengan dos o menos de fuerza.

Todos tus Aliados ganan +1 a la fuerza mientras este Oro esté en juego (No puede ser destruido por habilidades de Aliados oponentes) (Carta única).

Este Aliado de Espíritu de Dragón y este Oro de La Cofradía, te brindan una combinación para otorgar bonos de fuerza a tus Aliados.



Cuando entra en juego este Xian tendrá la habilidad de uno de tus Oros en juego permanentemente.

Tsao Guojiu

Desarrollo

Cuando Tsao Guojiu entra en juego, copia la habilidad de Espada Real y desde ese momento Tsao Guojiu también le brindará un bono de +1 a la fuerza a todos tus Aliados en juego. Y al igual que la Espada Real, no podrá ser destruido por habilidades de Aliados oponentes.

Espada Real

Mitos y Leyendas

Titania

La regente del idílico Avalon, señora de la hadas y de todas aquellas criaturas del crepúsculo. Su corazón le pertenece al perdido y celoso Oberón, pero de cuando en vez se lo entrega a algún humano privilegiado. Ella aparece en muchas mitologías, con muchos nombres, rostros y facetas, pero fue William Shakespeare quien rescató su imagen en Sueño de una Noche de Verano.

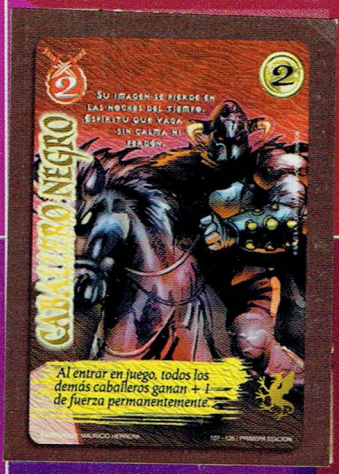
Kordrag

Desarrollo

Debes poner en juego primero a Kordrag, pues el bono de fuerza otorgado por Caballero Negro se aplica cuando éste entra en juego.

Todos tus Aliados se consideran Caballeros cuando Kordrag está en juego.

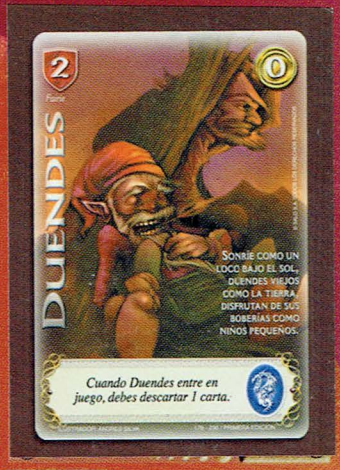
Caballero Negro



Al entrar en juego todos los demás Caballeros ganan +1 a la fuerza permanentemente.

Estos Aliados de El Reto te brindan una combinación de bonos de fuerza y representan una de las combinaciones de cartas más antiguas del juego.

Cuando Duendes entre en juego debes descartar 1 carta.



Estos dos Aliados de Espada Sagrada te brindan una buena combinación para poner gratis un Aliado sin necesidad de pagar costes extras.

En tu fase de vigilia, si Piqueros está en tu Cementerio, puedes pagar su coste y ponerlo en juego.

Desarrollo

Debes tener a Duendes y Piqueros en tu mano. Pones en juego a Duendes que tiene coste cero y descartas a Piqueros, al que puedes poner en juego desde tu Cementerio al igual que si estuviera en tu mano.

Piqueros

Duendes

Ilustradores

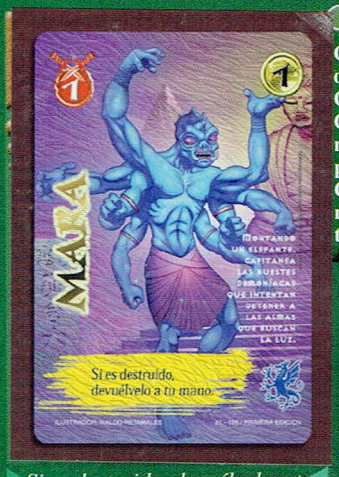
Waldo Retamales

Ya nadie combate contra el habilidoso y formidable ilustrador, pues en las eternas arenas de Mitos y Leyendas, sólo un gran Caballero se levanta como un héroe de blanca armadura: ése es el gentil Waldo Retamales, señor del crepúsculo de verano.

El Oráculo

En el caso de que tengas dudas o confusiones con respecto a cómo jugar una carta específica, hemos preparado un Oráculo especial, el documento oficial aclaratorio de todas las habilidades de las cartas. En este Oráculo vas a encontrar todas las cartas de todas las ediciones de Primera Era, para que puedas resolver todas tus consultas.
La idea de este espacio es que puedas conocer algunas de ellas.

El Oráculo está disponible en www.jes.cl



Si es destruido, devuélvelo a tu mano.

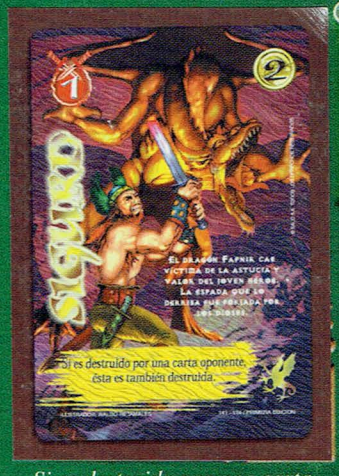
Oráculo

Cuando Mara es destruido va al Cementerio, y del Cementerio a tu mano. Si no puedes utilizar tu Cementerio, Mara no podrá volver a tu mano.

Elige una carta de Aliado en juego y cámbiala por una de tu oponente (sólo por el juego).

Oráculo

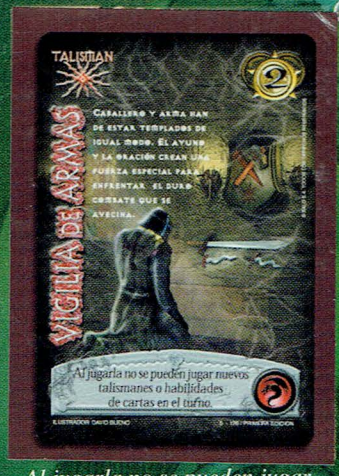
Cambias un Aliado tuyo por uno de tu oponente a tu elección. Los Aliados cambiados deben ubicarse en las Líneas de Defensa y no pueden ser declarados atacantes este turno. Si aún no se declara bloqueo en el momento de jugar Hades, el Aliado sí puede declararse bloqueador. El cambio de Aliados dura mientras estén en juego, es decir, cuando salen del juego regresan al propietario.



Si es destruido por una carta oponente, ésta es también destruida.

Oráculo

Cualquier carta que lo destruya, sea ésta Aliado, Arma, Oro o Tótem, debe también ser destruida.



Al jugarla no se pueden jugar nuevos Talismanes o habilidades de cartas en el turno.

Oráculo

No se pueden jugar Talismanes, y las demás cartas (Aliados, Tótem, Armas y Oros) no pueden usar su habilidad.
Lo mismo sucede para los que estén entrando en juego. Ejemplo: Si pones en juego a Demonio, este turno es una carta de coste cero y no necesitas botar 4 cartas de tu Mazo Castillo para ponerlo en juego.

Mitos y Leyendas

Ivanhoe

El Caballero Sajón es el último de una noble casta, pero ha dejado de lado sus obligaciones para seguir al rey Ricardo Corazón de León en sus Cruzadas. Por ello se le ha desterrado y privado de su condición de duque, sin embargo un héroe no necesita títulos, sólo una espada.

Jugar cartas de Licántropos mientras este Tótem esté en juego.

Oráculo

Erratas:
Los Aliados de Raza Licántropo reducen su coste en -1.

Para entrar en juego descarta dos cartas de tu mano.

Oráculo

Cada vez que Lesther entra en juego debes descartar 2 cartas de tu mano. Si Lesther es anulado debes igual descartar 2 cartas de tu mano, aunque no entre en juego.

Este Aliado gana fuerza igual al número de Oros que tengas en juego.

Oráculo

Su portador gana fuerza igual al número de cartas Oro que tengas en juego, es decir, pagado y reserva de Oro. Por las cartas Puchao y Tesoro de Guayacán, sólo gana +1 de fuerza porque él gana 1 de fuerza por cada carta Oro y no por cuántos generen. Los Oros virtuales tampoco significan fuerza para Arco y Flechas.

Devuelve un Oro a tu mano, luego pon esta carta en tu reserva de Oro. Al usarlo cuenta como 2 Oros.

Oráculo

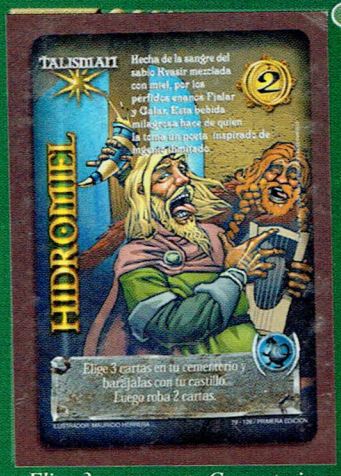
Este Oro no puede ser puesto como Oro partidor, porque para ponerlo en juego debes cumplir su habilidad. Aunque genere 2 Oros es considerado sólo una carta Oro. Si no te subes un Oro a tu mano no puedes bajar este Oro.

Ilustradores

Gabriel Rodríguez

Una adivinanza, envuelta en un misterio, que en realidad es acertijo. Gabriel Rodríguez sigue sus designios en la sombra, esperando el tiempo de salir a la luz. Sus dibujos le llegan en extraños mensajes de galaxias muy lejanas.

El Oráculo



Elige 3 cartas en tu Cementerio y barájalas con tu Castillo. Luego, roba dos cartas.

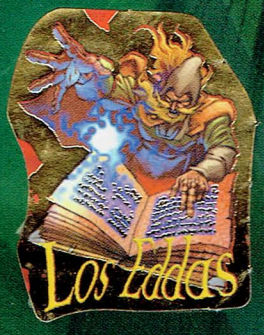
Oráculo

Si no tienes 3 cartas en tu Cementerio, no puedes jugar este Talismán. No puedes devolver a tu Mazo Castillo este Talismán porque, al ser jugado,va al Cementerio a cumplir su habilidad. Si tienes una copia de este Talismán en tu Cementerio, ésa puedes devolverla a tu Mazo Castillo.

Cada vez que tu oponente te destruya una carta debe destruirse una carta del mismo tipo.

Oráculo

Ejemplo: Si te destruye dos Aliados y un Tótem, el debe destruirse dos Aliados y un Tótem sin importar fuerza ni Raza. Esta habilidad cuenta para cartas en juego (Oros, Aliados, Tótem y Armas).



Al entrar en juego, puedes buscar en tu mazo Castillo y ponerla en juego.

Oráculo

Erratas:
Al entrar en juego, puedes buscar un hadas en tu Mazo Castillo y ponerla en juego. (busca otra Hadas en tu Castillo y la pones en tu Línea de Defensa).

Tu oponente bota 2 cartas de tu Mazo Castillo.

Oráculo

Erratas: Tu oponente bota 2 cartas de su Mazo Castillo.

Mitos y Leyendas

Berserker

En el frío norte los hombres están hechos de acero, son hermanos del oso y el lobo. Su espíritu se ha fusionado con el agreste terreno. En batalla se entregan a la ira y a la sangre, como lo haría una bestia, quizás la única manera de detenerlo sea la muerte; pero la paz de un guerrero sólo llegará al entrar al Valhala.

Oráculo

Erratas: Lilith es Raza Vampiro. Para que esta habilidad se cumpla, Lilith debe participar de la Batalla Mitológica (Atacar o Bloquear), y tu oponente no podrá jugar habilidades de cartas. Las habilidades por el turno se cancelan. Ejemplo: Espada Real no bonifica a los Aliados oponentes con +1 a la fuerza.

En Batalla Mitológica, tu oponente no podrá jugar habilidades de cartas.

Oráculo

En el momento de resolver el daño, si Fukurukujo, hasta ese momento está haciendo daño al Mazo Castillo oponente, tu puedes elegir entre pasar el daño, es decir botar las cartas del Mazo Castillo oponente, o bien podrás elegir descartar dos cartas de la mano de tu oponente. No quiere decir que pasa dos veces el daño.

Imbloqueable. Cuando se resuelva el daño y si este Aliado hace daño al Castillo oponente, podrás elegir entre descartar dos cartas de la mano oponente al azar o bien botar las cartas del daño efectuado.

Oráculo

Si el portador de Shuriken no ataca todos sus turnos, el jugador que la tenga en juego deberá botar 3 cartas de su Mazo Castillo al finalizar el turno. Combinación: pon Shuriken a un Aliado oponente que no pueda atacar, para que tu oponente bote de su Mazo Castillo 3 cartas cada uno de sus turnos que no ataque.

Su portador debe atacar todos los turnos o su controlador descarta tres cartas de su Castillo.

Oráculo

Tu oponente al final de cada Fase de Agrupación bota de su Mazo Castillo 2 cartas. Las Fases de Agrupación siempre están presentes, aunque algún jugador no agrupe sus cartas. Esta fase no se puede saltar. Mientras tengas Chen en juego, tu oponente deberá botar 2 cartas de su Mazo Castillo en su fase de agrupar, y 2 más en tu fase de agrupar.

Tu oponente al final de cada Fase de Reagrupación bota de su Castillo dos cartas.

Ilustradores

Juan Vásquez

Miles de extrañas criaturas acosan a este ilustrador y pintor por excelencia; son seres de tiempos inmemoriales que exigen ser dibujados… ¡su mandato debe ser obedecido de inmediato!

SORTEO ALBUM COMPLETO

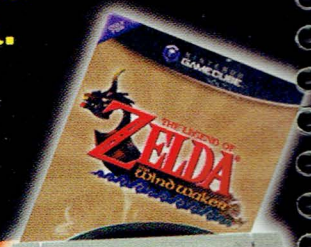
40 Ediciones completas de la extensión **Cruzadas** de Espada Sagrada y una caja de 20 sobres de la Espada Sagrada.

salo

www.jes.cl

Fono Salo 600-600-6070

EXTENSION ESPADA SAGRADA CRUZADAS



2 Game Cube +1 juego

NINTENDO GAMECUBE

Representante Exclusivo para Chile:

ECOGAR

6 Juegos Dragons

IMEXPORTA

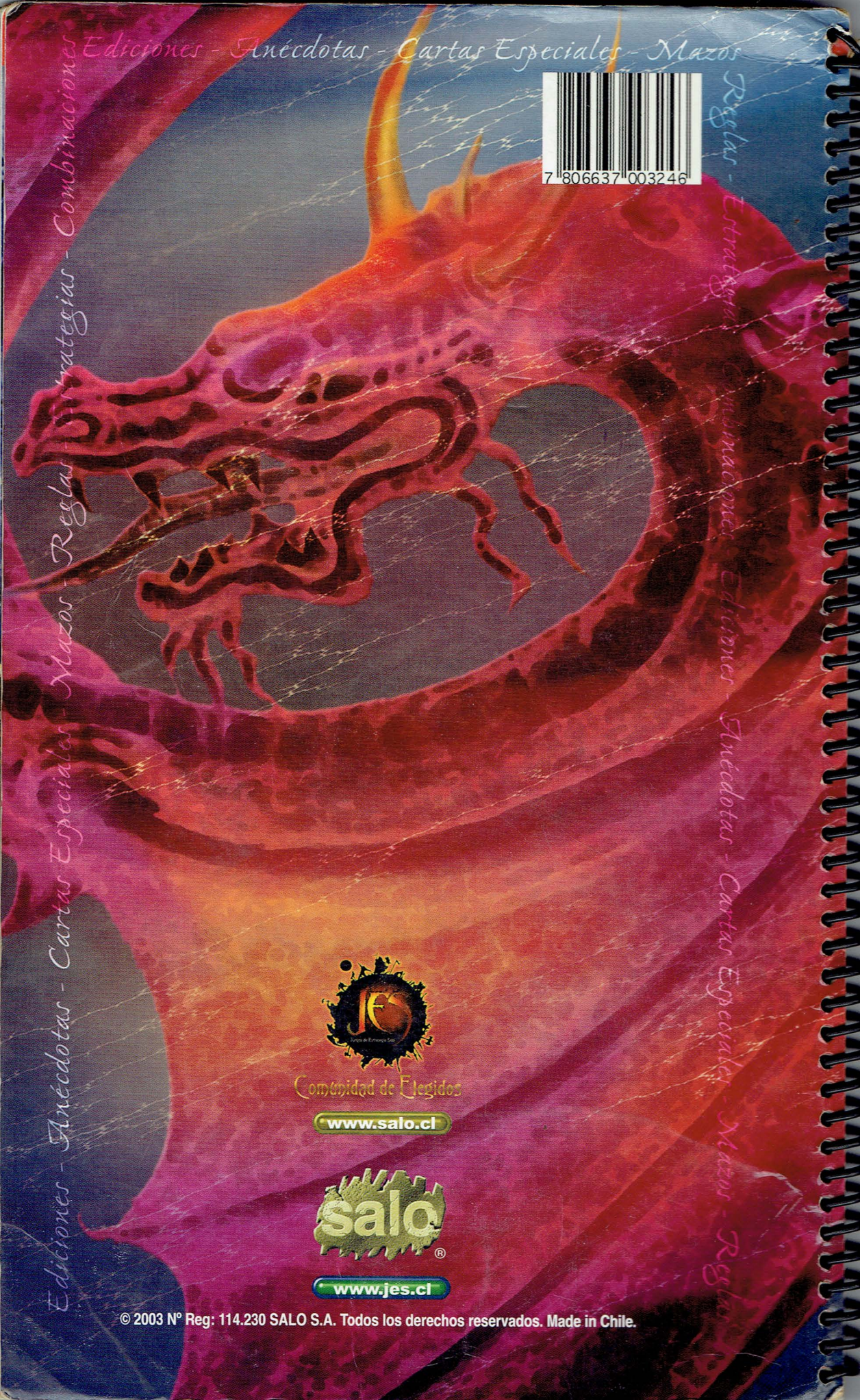
4 Bicicletas

FOTOS REFERENCIALES

SORTEOS

PRIMER SORTEO	SEGUNDO SORTEO
24 DE JULIO DE 2003	**25 DE SEPTIEMBRE DE 2003**
2 Bicicletas, 1 Game Cube con juego, 3 juegos Imexporta, 20 ediciones de la extensión Cruzadas de Espada Sagrada y 1 caja de 20 sobres de la Espada Sagrada.	2 Bicicletas, 1 Game Cube con juego, 3 juegos Imexporta, 20 ediciones de la extensión Cruzadas de Espada Sagrada y 1 caja de 20 sobres de la Espada Sagrada.
FECHA DE PUBLICACION	FECHA DE PUBLICACION
2 de agosto 2003	4 de octubre 2003

IMPORTANTE: Las bases de los concursos incluidos en este álbum, se encuentran en notaría Enrique Morgan Torres.Todos los sorteos se realizan an notario y los resultados serán publicados en www.salo.cl. Para participar en los sorteos de álbum completo los cupones se timbrarán en los puntos de canje Salo hasta una semana antes de la fecha del sorteo. Los premios de álbum completo se podrán canjear a partir del 4 de Junio de 2003, hasta el d del último sorteo. Los premios de los sorteos se podrán canjear hasta 30 días después del último sorteo, mostrando el álbum completo. Las promocione externas son de responsabilidad exclusiva de los avisadores. Los premios de álbum completo son hasta agotar stock, luego serán reemplazados por otro de valor similar.



© 2003 Nº Reg: 114.230 SALO S.A. Todos los derechos reservados. Made in Chile.